

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-89932

(P2009-89932A)

(43) 公開日 平成21年4月30日(2009.4.30)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 E	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 4 G	

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2007-264145 (P2007-264145)	(71) 出願人	000135210
(22) 出願日	平成19年10月10日 (2007.10.10)		株式会社ニューギン
			愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	横山 貴史
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

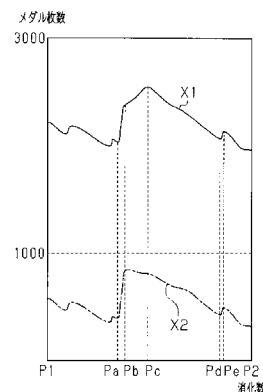
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】再遊技高確率状態とベット数とを関連付けることで、再遊技高確率状態の新たな遊技性を付与して遊技の興趣を向上させる。

【解決手段】再遊技役は、2ベットが選択される場合に、再遊技高確率状態において3ベットが選択されるときに比して決定され易くした。また、赤セブン役及び青セブン役は、3ベットが選択される場合に、2ベットが選択されるときに比して決定され易くした。このため、図9のように、再遊技高確率状態であるか否かによりベット数が選択されることで、遊技者の保有するメダルの枚数を大幅に増加させることができる。また、赤ベル役及び青ベル役のそれぞれには、ボーナスゲームで抽選対象となるベル役に対応する図柄の組み合わせの中の1つを対応付けた。さらに、再遊技高確率状態で2ベットが選択される場合には、ベル役を抽選対象に含ませることで、赤ベル役及び青ベル役と同じ図柄の組み合わせが出現する機会を向上させている。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄を表示する図柄表示手段と、前記図柄表示手段において前記図柄を変動させて行う 1 回の遊技を開始する際に、遊技者が遊技媒体のベット数を予め定めた最小ベット数から最大ベット数の範囲で選択操作する選択手段と、前記ベット数が選択されて遊技者による開始操作が行われることに基づいて、前記 1 回の遊技の開始を指示する開始信号を出力する開始信号出力手段と、前記開始信号を入力したことに基づき予め定めた複数の当選役の中から抽選により当選役を決定する当選役決定手段と、前記開始信号を入力したことに基づき前記図柄の変動を開始させる図柄変動手段と、遊技者による停止操作が行われることに基づいて、前記図柄表示手段で変動している図柄の変動の停止を指示する停止信号を出力する停止信号出力手段と、前記停止信号を入力したことに基づき変動している図柄を停止させる停止制御手段と、を備え、予め定められた前記図柄表示手段の入賞ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが前記当選役決定手段の決定した当選役に対応する図柄の組み合わせである場合に賞を付与する遊技機において、

前記当選役決定手段の抽選対象とする各当選役の当選確率を、前記ベット数に応じて設定する当選確率設定手段と、

前記当選役決定手段が前記当選役のうちボーナス役を決定し、前記ボーナス役に対応した図柄の組み合わせが前記入賞ライン上に停止表示されることを条件にボーナス遊技を生起させるとともに、前記当選役決定手段が前記ボーナス役の当選を決定した後であって前記ボーナス遊技の終了後、前記当選役のうち遊技媒体をベットすることなく遊技を実行可能な再遊技役を所定の確率で抽選する再遊技低確率状態から前記再遊技役を該再遊技低確率状態に比して高い確率で抽選する再遊技高確率状態を生起させる状態制御手段と、を備え、

前記当選確率設定手段は、前記ベット数として第 1 のベット数が選択される場合の前記ボーナス役の当選確率を前記第 1 のベット数よりもベット数が多い第 2 のベット数が選択されるときに比して低く設定するとともに、前記第 1 のベット数が選択される場合の前記当選役のうち前記ボーナス役と前記再遊技役以外であって前記入賞ライン上に図柄の組み合わせが停止表示されることで 1 以上の遊技媒体を賞として払い出す複数の払出役のうち特定払出役の当選確率を前記第 2 のベット数が選択される場合に比して高く設定し、前記再遊技役の当選確率については、前記再遊技高確率状態が生起されている場合において前記第 1 のベット数が選択されるときに比して高く設定し、

前記特定払出役に対応する図柄の組み合わせは、前記当選確率設定手段が前記ボーナス遊技時に抽選対象として設定する前記払出役のうち、予め対応付けされた複数種類の図柄の組み合わせのうちいずれかの図柄の組み合わせが前記入賞ライン上に停止表示されることで賞を付与する特殊払出役に対応する複数種類の図柄の組み合わせの中の 1 つの図柄の組み合わせと一致するように構成し、

前記当選確率設定手段は、前記再遊技高確率状態に前記第 1 のベット数が選択されることに伴い当選役を設定するにあたって、前記特殊払出役を抽選対象に含めて当選役を設定することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記図柄表示手段には、複数の図柄が予め定めた配列にしたがって変動されるとともに、前記当選役決定手段により前記特定払出役が決定されている場合に遊技者による停止操作時に前記図柄表示手段に表示されている図柄によっては前記特定払出役に対応する図柄の組み合わせを前記入賞ライン上に停止表示させることができない配列で複数の図柄が変動されるようになっており、

遊技の開始に伴って前記当選役決定手段により前記払出役が決定されている場合に決定されている払出役を報知する報知手段を備えた請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記図柄表示手段には、複数の図柄が予め定めた配列にしたがって変動されるとともに

、前記ボーナス遊技時に前記当選役決定手段により前記特殊払出役が決定されている場合に遊技者による停止操作時に前記図柄表示手段に表示されている図柄にかかわらず前記特殊払出役に対応するいずれかの図柄の組み合わせを前記入賞ライン上に停止表示させることができる配列で複数の図柄が変動されるように構成されている請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記当選確率設定手段は、前記第2のベット数が選択された場合に前記特定払出役の当選確率を零、又は前記第2のベット数が選択された場合に前記特定払出役の当選確率を第1のベット数が選択されたときに比して低く設定する請求項1～3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

10

【請求項5】

前記ボーナス遊技及び前記再遊技高確率状態の両状態で遊技者が獲得した遊技媒体数の累積数を累積表示手段に表示させる累積表示制御手段を備え、

前記状態制御手段は、前記当選役決定手段が前記ボーナス役の当選を決定した後であって前記ボーナス遊技の終了後、前記再遊技高確率状態を生起させ、

前記累積表示制御手段は、前記ボーナス遊技及び前記再遊技高確率状態の間、遊技者が獲得した遊技媒体数の累積数を記憶保持し、前記再遊技高確率状態の終了後に前記累積数を消去する請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、予め定めた図柄表示手段の入賞ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが当選役決定手段の決定した当選役に対応する図柄の組み合わせである場合に賞を付与する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下「パチスロ」と示す）では、メダルや遊技球の遊技媒体（以下「メダル」と示す）が用いられ、パチスロへのメダルの投入により遊技（変動ゲーム）を開始することができるようになっている。このようなパチスロでは、メダルの投入枚数（賭数、ベット数ともいう）に応じてボーナス（ビッグボーナスや、レギュラーボーナス）の当選確率や、各小役の当選確率が定められており、ベット数に応じてボーナスや各小役の抽選が行われる。そして、メダルを投入することで行われる通常遊技と、通常遊技中に行われる抽選でボーナスに当選することにより付与される遊技者が大量の賞メダルを獲得することができるボーナス遊技（特定遊技）とを搭載している。特定遊技は、遊技者が獲得できるメダルを大量に増加させることができる有利な状態である。パチスロには、ベット数を選択するためのベットボタンが設けられており、該ベットボタンの操作に応じて1枚～3枚（1ベット～3ベット）のベット数が決定される。そして、パチスロには、操作することで最大ベット数を決定するMAXベットボタンと、2枚（2ベット）のベット数を決定する2ベットボタンと、1枚（1ベット）のベット数を決定する1ベットボタンとがそれぞれ設けられている。この

ようなパチスロにあっては、ベット数（賭数）が多いほどボーナスの当選確率や、小役の当選確率が高くなるように構成されており、最大ベット数（3ベット）で遊技を行わないと遊技者に不利となっていた。このため、遊技者は、最大ベット数でのみ遊技を行うこととなり、最大ベット数以外のベット数により遊技を行う余地がなかった。これに対し、最大ベット数以外のベット数においても遊技を行えるようにすることで、最大ベット数のみで遊技を行うことで遊技が単調となることを回避するようにしたものがあった（例えば、特許文献1や特許文献2）。特許文献1には、遊技状態に応じて各遊技単位でベット数を変更させるように構成したパチスロが開示されている。そして、特許文献1では、ビッグボーナス中に各遊技単位でベット数を内部抽選により決定し、決定したベット数に基づき遊技者に遊技を行わせるようにしている。また、レギュラーボーナス中は、ベット数とし

30

40

50

て1ベットで遊技者に遊技を行わせるようにしている。したがって、ボーナス中においては、最大ベット数以外のベット数で遊技者に遊技を行わせる構成を採用している。

【0003】

また、特許文献2には、遊技状態に応じてベット数を遊技者が選択することで、遊技者の獲得し得る賞メダルの枚数に差を生じさせるパチスロが開示されている。そして、特許文献2では、最大ベット数で遊技を行うことで突入する可能性があり、内部抽選で決定した入賞役を遊技者に報知するATモード中において、遊技を行うベット数により遊技者が獲得する賞メダルの枚数が異なるようにベット数毎に抽選の対象となる入賞役の種類とその当選確率とがそれぞれ定められている。特許文献2の2ベット時の遊技で用いる図5、及び3ベット時の遊技で用いる図6に示されるように、ビッグボーナスの当選確率を2ベット時の方が最大ベット数である3ベット時に比較して高く構成し、小役1（ブルーベル）の当選確率を2ベット時の方が3ベット時に比較して高く構成している。そして、2ベットで遊技を行う場合には、内部抽選で小役1を決定すると同時に停止ボタンの押し順も決定するようになっており、小役1に内部的に当選していても該押し順が一致しないかぎり小役1を入賞させないように構成している。そして、ATモードでは、2ベット時に小役1に当選した場合の押し順を遊技者に報知するように構成している。すなわち、ATモード中以外に2ベットで遊技を行っても小役1に頻繁に当選するものの押し順を一致させなければいけないため、遊技者は、ATモード中以外に3ベットで遊技を行い、ATモード中に2ベットで遊技を行うこととなり、遊技を行う遊技状態に応じてベット数を選択する構成を採用している。

10

20

【特許文献1】特開2007-343号公報

【特許文献2】特開2006-61295号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

また、近年のパチスロにおいては、入賞役の一つとして役に当選することで次回の変動ゲームにおいて遊技媒体をベットすることなく変動ゲームを行うことが可能となる再遊技役に当選する確率が高確率となる再遊技高確率状態を搭載したものも提案されている。このようなパチスロでは、再遊技高確率状態に突入することで再遊技役が高確率で成立するため、再遊技高確率状態に突入していない場合に比較して遊技中のメダルの投入枚数を減少させることができるようになっている。すなわち、再遊技高確率状態は、特定遊技とは別の遊技者にとってメダルの保有枚数の減少を抑えつつ遊技を行うことができる有利な遊技状態となり得る。しかしながら、再遊技高確率状態は、ビッグボーナスに当選するまでの過程において如何にメダルの投入枚数を減らすか（メダルの保有枚数の減少を抑制する）という点に着目した遊技状態としての位置付けでしかなかった。したがって、再遊技高確率状態に突入し、ボーナスに当選することなく再遊技高確率状態が終了する場合には、該再遊技高確率状態を経由したことに対する対価が遊技者に何ら与えられるものではなく、却って遊技興趣の低下に繋がる虞があった。

30

【0005】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、再遊技高確率状態とベット数とを関連付けることで、再遊技高確率状態の新たな遊技性を付与して遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するために請求項1に記載の発明は、複数の図柄を表示する図柄表示手段と、前記図柄表示手段において前記図柄を変動させて行う1回の遊技を開始する際に、遊技者が遊技媒体のベット数を予め定めた最小ベット数から最大ベット数の範囲で選択操作する選択手段と、前記ベット数が選択されて遊技者による開始操作が行われることに基づいて、前記1回の遊技の開始を指示する開始信号を出力する開始信号出力手段と、前記

50

開始信号を入力したことに基づき予め定めた複数の当選役の中から抽選により当選役を決定する当選役決定手段と、前記開始信号を入力したことに基づき前記図柄の変動を開始させる図柄変動手段と、遊技者による停止操作が行われることに基づいて、前記図柄表示手段で変動している図柄の変動の停止を指示する停止信号を出力する停止信号出力手段と、前記停止信号を入力したことに基づき変動している図柄を停止させる停止制御手段と、を備え、予め定められた前記図柄表示手段の入賞ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが前記当選役決定手段の決定した当選役に対応する図柄の組み合わせである場合に賞を付与する遊技機において、前記当選役決定手段の抽選対象とする各当選役の当選確率を、前記ベット数に応じて設定する当選確率設定手段と、前記当選役決定手段が前記当選役のうちボーナス役を決定し、前記ボーナス役に対応した図柄の組み合わせが前記入賞ライン上に停止表示されることを条件にボーナス遊技を生起させるとともに、前記当選役決定手段が前記ボーナス役の当選を決定した後であって前記ボーナス遊技の終了後、前記当選役のうち遊技媒体をベットすることなく遊技を実行可能な再遊技役を所定の確率で抽選する再遊技低確率状態から前記再遊技役を該再遊技低確率状態に比して高い確率で抽選する再遊技高確率状態を生起させる状態制御手段と、を備え、前記当選確率設定手段は、前記ベット数として第1のベット数が選択される場合の前記ボーナス役の当選確率を前記第1のベット数よりもベット数が多い第2のベット数が選択されるときに比して低く設定するとともに、前記第1のベット数が選択される場合の前記当選役のうち前記ボーナス役と前記再遊技役以外であって前記入賞ライン上に図柄の組み合わせが停止表示されることで1以上の遊技媒体を賞として払い出す複数の払出役のうち特定払出役の当選確率を前記第2のベット数が選択される場合に比して高く設定し、前記再遊技役の当選確率については、前記再遊技高確率状態が生起されている場合において前記第1のベット数が選択されるときに比して高く設定し、前記特定払出役に対応する図柄の組み合わせは、前記当選確率設定手段が前記ボーナス遊技時に抽選対象として設定する前記払出役のうち、予め対応付けされた複数種類の図柄の組み合わせのうちいずれかの図柄の組み合わせが前記入賞ライン上に停止表示されることで賞を付与する特殊払出役に対応する複数種類の図柄の組み合わせの中の1つの図柄の組み合わせと一致するように構成し、前記当選確率設定手段は、前記再遊技高確率状態に前記第1のベット数が選択されることに伴い当選役を設定するにあたって、前記特殊払出役を抽選対象に含めて当選役を設定することを要旨とする。

10

20

30

【0007】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記図柄表示手段には、複数の図柄が予め定めた配列にしたがって変動されるとともに、前記当選役決定手段により前記特定払出役が決定されている場合に遊技者による停止操作時に前記図柄表示手段に表示されている図柄によっては前記特定払出役に対応する図柄の組み合わせを前記入賞ライン上に停止表示させることができない配列で複数の図柄が変動されるようになっており、遊技の開始に伴って前記当選役決定手段により前記払出役が決定されている場合に決定されている払出役を報知する報知手段を備えたことを要旨とする。

【0008】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、前記図柄表示手段には、複数の図柄が予め定めた配列にしたがって変動されるとともに、前記ボーナス遊技時に前記当選役決定手段により前記特殊払出役が決定されている場合に遊技者による停止操作時に前記図柄表示手段に表示されている図柄にかかわらず前記特殊払出役に対応するいずれかの図柄の組み合わせを前記入賞ライン上に停止表示させることができる配列で複数の図柄が変動されるように構成されていることを要旨とする。

40

【0009】

請求項4に記載の発明は、請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記当選確率設定手段は、前記第2のベット数が選択された場合に前記特定払出役の当選確率を零、又は前記第2のベット数が選択された場合に前記特定払出役の当選確率を第1のベット数が選択されたときに比して低く設定することを要旨とする。

50

【0010】

請求項5に記載の発明は、請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記ボーナス遊技及び前記再遊技高確率状態の両状態で遊技者が獲得した遊技媒体数の累積数を累積表示手段に表示させる累積表示制御手段を備え、前記状態制御手段は、前記当選役決定手段が前記ボーナス役の当選を決定した後であって前記ボーナス遊技の終了後、前記再遊技高確率状態を生起させ、前記累積表示制御手段は、前記ボーナス遊技及び前記再遊技高確率状態の間、遊技者が獲得した遊技媒体数の累積数を記憶保持し、前記再遊技高確率状態の終了後に前記累積数を消去することを要旨とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、再遊技高確率状態とベット数とを関連付けることで、再遊技高確率状態の新たな遊技性を付与して遊技の興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

以下、本発明をその一種であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下、「パチスロ」と示す）に具体化した一実施形態を図1～図9に基づいて説明する。なお、パチスロは、遊技者がベット数（賭数）を設定した後、スタートレバーを操作して遊技（変動ゲーム）を開始させるとともにストップボタンの操作により図柄を停止させ、その停止した図柄の組み合わせが遊技媒体の払出条件を充足させる賞態様を形成した場合に遊技媒体であるメダルを遊技者に付与するゲーム性を有する。また、パチスロは、遊技（変動ゲーム）が開始してから賞として付与される遊技媒体の払い出しが完了するまでを一遊技単位として遊技（変動ゲーム）が行われる。

【0013】

図1には、本実施形態のパチスロ10の機表側が略示されており、パチスロ10は、前面を開口した直方体状の本体11と、当該本体の左側縁側に対して回動開閉可能に軸支された前面扉12とを備えている。前面扉12の前面上部には、上部パネル14が設けられているとともに、当該上部パネル14には、賞態様を形成する図柄の組み合わせと当該図柄の組み合わせの入賞時に払い出される賞メダルの枚数などが表記されている。また、前面扉12の上部には、上部パネル14を囲うように各種の演出効果光を発するランプRが設けられている。

【0014】

前面扉12の前面中央には、下部パネル15が設けられているとともに、当該下部パネル15には、機内部に配設される図柄表示手段としてのドラムユニット13を透視可能な透視窓16が設けられている。透視窓16は、下部パネル15と一体形成された合成樹脂板から構成されている。ドラムユニット13は、各種の図柄が印刷された投光性を有する帯状のリールシートが外周に巻装された左リール13Lと、中リール13Cと、右リール13Rとから構成されている。ドラムユニット13の各リール13L、13C、13Rに印刷される各図柄は、図2に示すように予め定められた順に各図柄がそれぞれに配列されている。ドラムユニット13の左リール13Lには、図柄L01～図柄L21の21個の図柄が配列されている。また、中リール13Cには、図柄C01～図柄C21までの21個の図柄が配列されている。また、右リール13Rには、図柄R01～図柄R21までの21個の図柄が配列されている。そして、変動ゲームにおいて左リール13Lでは、図柄L01、図柄L02・・・図柄L21、図柄L01の順に透視窓16に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて中リール13Cでは、図柄C01、図柄C02・・・図柄C21、図柄C01の順に透視窓16に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて右リール13Rでは、図柄R01、図柄R02・・・図柄R21、図柄R01の順に透視窓16に表示されるように変動する。なお、本実施形態において各リール13L、13C、13Rでは、「ベル」を模した図柄（図柄L01など）、「BAR」の文字が装飾された図柄（図柄L02など）、「REPLAY」の文字が装飾された図柄（図柄L03など（リプレイ））、「赤」の文字が装飾され「7」を模した図柄（図柄L05な

10

20

30

40

50

ど（赤セブン）、「チャンスA」の文字が装飾された図柄（図柄L07など）がそれぞれに配列されている。また、各リール13L, 13C, 13Rでは、「野球ボール」を模した図柄（図柄L18など（ボール1））、複数の「野球ボール」を模した図柄（図柄L09など（ボール2））、「チェリー」を模した図柄（図柄L10など）、「チャンスB」の文字が装飾された図柄（図柄L14など）、「青」の文字が装飾され「7」を模した図柄（図柄L16など（青セブン））がそれぞれに配列されている。

【0015】

そして、各リール13L, 13C, 13Rは、各々に対応して設けられたステッピングモータ（図示しない）により独立して縦方向に回転及び停止するように構成されており、各リール13L, 13C, 13Rが回転することによって透視窓16には各種図柄が連続的に変化しつつ表示（変動）されるようになっている。そして、各リール13L, 13C, 13Rの回転が停止した場合、透視窓16には、各リール13L, 13C, 13Rのリールシートに印刷された複数の図柄のうち、連続する3つの図柄が上段、中段、下段の位置に表示されるようになっている。このため、透視窓16は、各リール13L, 13C, 13Rにおいて3つの図柄が表示可能な大きさで形成されている。そして、パチスロ10には、透視窓16から透視可能な図柄の表示領域において、停止表示される図柄の組み合わせを規定する複数（本実施形態では5本）の入賞ラインL1, L2, L3, L4, L5が形成されている。また、各リール13L, 13C, 13Rには、該各リール13L, 13C, 13Rの回転位置を検出するためのリールセンサSE1, SE2, SE3（図3に示す）が各リール13L, 13C, 13Rにそれぞれ対応するように設けられている。

【0016】

また、下部パネル15には、変動ゲームに関わる情報を報知する表示部19が構成されている。表示部19には、投入可能表示用LED20a、遊技開始表示用LED20b、ウェイト表示用LED20c、賭数表示部21、貯留枚数表示部22、賞枚数表示部23、再遊技表示用ランプ24、状態ランプ25、が形成されている。そして、表示部19の下方位置には、遊技中（変動ゲーム中）に表示演出を行う液晶表示装置からなる演出表示部26が配設されている。

【0017】

投入可能表示用LED20aは、変動ゲームのベット数を設定可能な状態である時に点灯し、最大のベット数（MAX BET）が設定された場合や変動ゲームが開始された場合に消灯する。遊技開始表示用LED20bは、変動ゲームを開始させることが可能な状態である時に点灯し、変動ゲームが開始された場合に消灯する。ウェイト表示用LED20cは、ウェイトタイム中にスタート操作が検出された場合に点灯し、ウェイトタイムが経過した後に消灯する。ウェイトタイムは、変動ゲームがあまり速く進行し過ぎてしまうことを規制するために設定された最短遊技時間であり、このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後に各リール13L, 13C, 13Rが始動するように設定されている。したがって、十分な時間間隔を空けて変動ゲームを進行する場合にはスタート操作時に変動ゲームの進行が規制されることはないが、短時間で変動ゲームを進行しようとする場合にはウェイトタイムによって変動ゲームの進行が一時的に規制され、ウェイトタイムが経過するまでの間、リールの始動待ち状態となる。パチスロ10では、前回の変動ゲームでリールの回転が開始した時点基準として、例えば4.1秒の最短遊技時間が設定されており、前回の変動ゲームでリールの回転が開始された時点から4.1秒が経過する前に、今回のスタート操作が検出された場合、最短遊技時間が経過した後にリールの回転が開始される。

【0018】

また、賭数表示部21は、5つのランプから構成されており、変動ゲームのベット数に応じてランプが点灯する。1ベット（1 BET）で真ん中のランプが点灯し、2ベット（2 BET）で真ん中のランプと該ランプの上下のランプとが点灯し、3ベット（3 BET）で全て（5つ）のランプが点灯する。貯留枚数表示部22は、機内部で貯留しているクレジット数を表示する。賞枚数表示部23は、変動ゲーム中に入賞が発生した場合に、当

該入賞に基づいて遊技者に付与される賞メダルの枚数が表示される。再遊技表示用ランプ 24 は、変動ゲームにおいて再遊技役（遊技者によりベット数を設定することなく内部的にベット数が自動的に設定されて次回の変動ゲームを開始させることができる状態を付与する役）が入賞した場合に点灯する。状態ランプ 25 は、変動ゲームの進行に合わせて点灯／消灯をする。なお、賞枚数表示部 23 では、ボーナスゲーム（ビッグボーナスやレギュラーボーナス）中の払出枚数の総数なども表示する。

【0019】

また、前面扉 12 の前面において下部パネル 15 の右下方位置には、メダル投入口 27 が配設されている。メダル投入口 27 の奥方には、メダルの通過を検知するメダルセンサ S E 4（図 3 に示す）が配設されている。また、前面扉 12 の前面において下部パネル 15 の左下方位置には、左から順に選択手段としての 1 B E T ボタン 28、2 B E T ボタン 29 及び M A X B E T ボタン 30 が設けられている。1 B E T ボタン 28 は、機内部で貯留記憶されているクレジットから最小単位の最小ベット数である 1 ベット分（1 枚分）を変動ゲームのベット数（賭数）としてベットする（賭ける）際に押圧（操作）するボタンである。また、2 B E T ボタン 29 は、機内部で貯留記憶されているクレジットから 1 ベットよりも大きいベット数である 2 ベット分（2 枚分）を変動ゲームのベット数としてベットする（賭ける）際に押圧（操作）するボタンである。そして、M A X B E T ボタン 30 は、1 回の変動ゲームにおいて許容されるベット数の最大ベット数（本実施例では 3 ベット分（3 枚分））を変動ゲームのベット数としてベットする（賭ける）際に押圧（操作）するボタンである。また、1 B E T ボタン 28 の内部には 1 B E T ボタン L E D 28 a が内蔵されているとともに、2 B E T ボタン 29 の内部には 2 B E T ボタン L E D 29 a が内蔵されており、さらには、M A X B E T ボタン 30 の内部には M A X B E T ボタン L E D 30 a が内蔵されている。1 B E T ボタン L E D 28 a、2 B E T ボタン L E D 29 a 及び M A X B E T ボタン L E D 30 a は、ボタンの操作が受付可能である場合に点灯し、受付不可である場合に消灯する。

【0020】

また、前面扉 12 の前面において各 B E T ボタン 28～30 の下方位置には、精算スイッチ 31 が設けられている。精算スイッチ 31 は、変動ゲームの開始に伴ってベットされたメダル（遊技媒体）、又は機内部に貯留記憶されているクレジットを払い戻すときに使用（操作）するスイッチである。また、精算スイッチ 31 の右方位置には、変動ゲームを開始する際に操作する開始信号出力手段としてのスタートレバー 32 が設けられている。そして、パチスロ 10 では、ベット数の設定終了後（遊技開始表示用 L E D 20 b の点灯後）にスタートレバー 32 を操作することにより、各リール 13 L、13 C、13 R の回転が開始されるようになっている。

【0021】

スタートレバー 32 の右方位置には、遊技者により操作される停止信号出力手段としてのストップボタン 33 L、33 C、33 R が設けられている。ストップボタン 33 L、33 C、33 R は、回転しているリールを停止させるためのボタンであり、各リール 13 L、13 C、13 R に対応して 3 個のストップボタンがある。ストップボタン 33 L の内部にはストップボタン L E D 34 L が内蔵されているとともに、ストップボタン 33 C の内部にはストップボタン L E D 34 C が内蔵されており、さらにストップボタン 33 R の内部にはストップボタン L E D 34 R が内蔵されている。ストップボタン L E D 34 L、34 C、34 R は、対応するストップボタン 33 L、33 C、33 R の操作が受付可能である場合に青色に点灯し、操作が受付不可である場合に赤色に点灯する。

【0022】

さらに、前面扉 12 の前面における下部中央部にはメダル排出口 36 が形成されている。また、前面扉 12 の前面における下部には、メダル排出口 36 から排出されたメダルを受ける受皿 37 とともに、音声演出を行うスピーカ 18 が配設されている。

【0023】

また、図 1 に破線で示すように、パチスロ 10 本体においてドラムユニット 13 の下方

となる位置には、パチスロ10内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー38が配置されている。このホッパー38の下方側にはメダル排出口36が位置し、図柄の組み合わせが遊技者に賞メダルを付与する予め定める賞態様（役）になった場合には、ホッパー38に貯留されたメダルがメダル排出口36へと払い出されるようになっている。前面扉12の裏面側においてメダル投入口27の下方位置には、該メダル投入口27とホッパー38とを繋ぐようにメダルセクター39が配設されている。

【0024】

次に、遊技者が遊技（変動ゲーム）を行うための操作や、この操作に伴う各種装置の作動状況を説明する。

遊技（変動ゲーム）を開始させることが可能な状態においては、1BETボタンLED28a、2BETボタンLED29a及びMAXBETボタンLED30aが点灯するようになり、この状態において1BETボタン28、2BETボタン29及びMAXBETボタン30の操作が受付可能となる。そして、ベット数を設定するには、1BETボタン28、2BETボタン29又はMAXBETボタン30のいずれかを操作する。1BETボタン28が操作された場合には、貯留記憶されているクレジットから1ベット分の枚数（メダル1枚）相当分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。また、2BETボタン29が操作された場合には、貯留記憶されているクレジットから2ベット分の枚数（メダル2枚）相当分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。また、MAXBETボタン30が操作された場合には、貯留記憶されているクレジットから3ベット分の枚数（メダル3枚）相当分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。なお、MAXBETボタン30が操作された場合には、開始させる変動ゲームにおいて設定することができる中で最大のベット数が設定される。

【0025】

また、パチスロ10では、メダル投入口27からベット数に相当する枚数のメダルを投入することで各ベット数を設定することが可能であって、メダル1枚を投入するとき1ベット分のベット数が設定されるとともに、メダル2枚を投入するとき2ベット分のベット数が設定され、さらにはメダル3枚を投入するとき3ベット分のベット数が設定される。したがって、本実施形態では、メダル投入口27にメダルが投入されることでベット数を設定するため、メダル投入口27に投入されるメダルを検知するメダルセンサSE4が選択手段となる。

【0026】

本実施形態のパチスロ10では、図1に示すように5本の入賞ラインL1、L2、L3、L4、L5を定めている。そして、遊技者により1BETボタン28、2BETボタン29、及びMAXBETボタン30が操作されると、それぞれのベット数が設定されるとともに上段、中段及び下段の横3列の入賞ラインL1～L3に加えて斜め対角線上の2つの入賞ラインL4、L5が有効とされる。入賞ラインが有効になるとは、当該入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが有効となることで、有効な入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが予め定めた賞態様を形成する場合に賞として賞メダルが払い出される。本実施形態では、変動ゲームにおいて設定されるベット数に拘わらず、5つの入賞ラインL1～L5が有効となるよう構成されている。なお、ベット数が最大数である3ベットに設定された場合には、それを越えるベット数を設定することはできないため、投入可能表示用LED20a、1BETボタンLED28a、2BETボタンLED29a及びMAXBETボタンLED30aは消灯する。

【0027】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー32の操作が受付可能な状態、すなわち、ゲーム開始可能な状態となると、該ゲーム開始可能な状態である旨を示す遊技開始表示用LED20bが点灯する。そして、遊技開始表示用LED20bが点灯している状態、すなわち、ゲーム開始可能な状態で遊技者がスタートレバー32を操作する開始操作を行えば、ドラムユニット13の各リール13L、13C、13Rが回転し、透視窓16には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。そして、スタートレバー32

は、遊技者により開始操作されると、開始操作されたことを示す開始信号を主制御基板 40（主制御用 CPU 40a）に出力する。

【0028】

その後、各リール 13L, 13C, 13R の回転が開始されてから所定時間が経過すると、各ストップボタン 33L, 33C, 33R の操作が受付可能になり、これら各ストップボタン 33L, 33C, 33R の操作が受付可能になった旨を示す各ストップボタン LED 34L, 34C, 34R が青色に点灯する。そして、各ストップボタン LED 34L, 34C, 34R が青色に点灯している状態で遊技者がいずれかのストップボタン 33L, 33C, 33R を押圧する停止操作を行えば、対応するストップボタン LED 34L, 34C, 34R が赤色に点灯する。そして、各ストップボタン 33L, 33C, 33R は、遊技者により停止操作されると、停止操作されたことを示す停止信号を主制御基板 40（主制御用 CPU 40a）にそれぞれ出力する。

10

【0029】

そして、ストップボタン 33L, 33C, 33R に対応する各リール 13L, 13C, 13R の回転が停止され、透視窓 16 からは対応する列の上段、中段及び下段に図柄が表示される。なお、遊技者によりストップボタン 33L, 33C, 33R が停止操作されない場合には、これらストップボタン 33L, 33C, 33R が停止操作されるまでの間、各リール 13L, 13C, 13R の回転が継続される。

【0030】

そして、各リール 13L, 13C, 13R の全てが停止された時点で、有効化された入賞ライン L1～L5 のいずれかに予め定めた賞態様を形成する図柄の組み合わせが表示された場合は入賞となり、入賞した賞態様に応じた特典としての賞（賞メダル、再遊技、ボーナスゲーム）が遊技者に対して付与される。例えば、賞として賞メダルを付与する場合には、入賞した賞態様に応じた枚数のメダルが賞メダルとして遊技者に対して付与される。そして、付与された賞メダルの枚数は、賞枚数表示部 23 に表示される。また、特に予め定められた図柄の組み合わせが表示されてボーナス入賞した場合等にあっては、通常遊技とは異なり、遊技者にとって有利な、すなわち大量の賞メダルを獲得できるボーナス遊技（特定遊技状態）が発生し、ビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲーム（ボーナスゲーム）が遊技者に対して賞として付与される。

20

【0031】

本実施形態のパチスロ 10 では、スタートレバー 32 の開始操作を開始契機として 1 回の変動ゲーム（遊技）が開始し、ストップボタン 33L, 33C, 33R の停止操作により図柄の組み合わせが停止（停止表示）される。前記図柄の組み合わせが停止表示されると、該図柄の組み合わせに応じて賞メダルが払い出される（賞メダルを付与することが定められていない場合には零枚の賞メダルが払い出される）ことを終了契機として 1 回の変動ゲーム（遊技）が終了する。本実施形態では、ビッグボーナスゲーム中及びレギュラーボーナスゲーム中も、前記開始契機を変動ゲームの開始とし、前記終了契機を以って変動ゲームを終了させる 1 回の変動ゲームが行われるようになっている。

30

【0032】

本実施形態のパチスロ 10 において、入賞ライン L1～L5 のいずれかに停止する図柄の組み合わせについて図 4 に基づき説明する。

40

図 4 には、内部で決定される当選役に基づき入賞ライン L1～L5 のいずれかに停止する図柄の組み合わせと、該図柄の組み合わせに対応する賞とを示した役構成が示されている。

【0033】

本実施形態では、入賞ライン L1～L5 のいずれかに図柄の組み合わせが停止表示されることで賞メダルの付与（払い出し）が行われる役として、「ベル役」、「赤ベル役」、「青ベル役」、「ベルリブ役」、「チェリー役」が設けられている。なお、本実施形態では、役に対して付与される賞メダルの枚数がベット数毎（1ベット、2ベット及び3ベット毎）に定められている。

50

【0034】

ベル役に対応する図柄の組み合わせとしては、入賞ラインL1～L5のいずれかに直線状に左リール13Lから「ベル・ベル・ベル」の順、「赤セブン・ベル・ベル」の順及び「青セブン・ベル・ベル」の順にそれぞれ3つ停止表示される3種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役としてベル役が決定されている場合に、入賞ラインL1～L5上に「ベル・ベル・ベル」、「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」のいずれかの図柄の組み合わせが停止表示されたとき、各ベット数に応じたベル役に対応する枚数の賞メダルが遊技者に付与される。

【0035】

また、赤ベル役に対応する図柄の組み合わせとしては、入賞ラインL1～L5のいずれかに直線状に左リール13Lから「赤セブン・ベル・ベル」の順に3つ停止表示される1種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役として赤ベル役が決定されている場合に、入賞ラインL1～L5上に「赤セブン・ベル・ベル」の図柄の組み合わせが停止表示されたとき、各ベット数に応じた赤ベル役に対応する枚数の賞メダルが遊技者に付与される。

【0036】

また、青ベル役に対応する図柄の組み合わせとしては、入賞ラインL1～L5のいずれかに直線状に左リール13Lから「青セブン・ベル・ベル」の順に3つ停止表示される1種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役として青ベル役が決定されている場合に、入賞ラインL1～L5上に「青セブン・ベル・ベル」の図柄の組み合わせが停止表示されたとき、各ベット数に応じた青ベル役に対応する枚数の賞メダルが遊技者に付与される。

【0037】

また、ベルリブ役に対応する図柄の組み合わせとしては、入賞ラインL1～L5のいずれかに直線状に左リール13Lから「ベル・ベル・リプレイ」の順に3つ停止表示される1種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役としてベルリブ役が決定されている場合に、入賞ラインL1～L5上に「ベル・ベル・リプレイ」の図柄の組み合わせが停止表示されたとき、各ベット数に応じたベルリブ役に対応する枚数の賞メダルが遊技者に付与される。

【0038】

また、チェリー役に対応する図柄の組み合わせとしては、左リール13の上段（入賞ラインL3，L5上）、左リール13Lの中段（入賞ラインL3上）及び左リール13Lの下段（入賞ラインL2，L4上）のいずれかに「チェリー」を停止表示される1種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役としてチェリー役が決定されている場合に、左リール13Lの上段、中段及び下段のいずれかに「チェリー」の図柄（図柄の組み合わせ）が停止表示されたとき、各ベット数に応じたチェリー役に対応する枚数の賞メダルが遊技者に付与される。なお、内部抽選で当選役としてチェリー役が決定されている場合に、左リール13Lの上段（入賞ラインL3，L5）及び下段（入賞ラインL2，L4）のいずれかに「チェリー」の図柄（図柄の組み合わせ）が停止表示されたとき、2つの入賞ラインに「チェリー」の図柄が停止表示されることにより各ベット数に応じたチェリー役に対応する枚数の2倍に相当する枚数の賞メダルが遊技者に付与される。また、内部抽選で当選役としてチェリー役が決定されている場合に、中リール13C及び右リール13Rに停止表示される図柄はいずれの図柄であっても良い。

【0039】

また、遊技者がベット数をベットすることなく内部で自動的にベット数が設定されることで次の変動ゲームを行うことができる役として、「リプレイ役（再遊技役）」が設けられている。再遊技役に対応する図柄の組み合わせとしては、入賞ラインL1～L5のいずれかに直線状に左リール13から「リプレイ・リプレイ・リプレイ」の順に3つ停止表示される1種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役として再遊技役が決定されている場合に、入賞ラインL1～L5上に「リプレイ・リプレイ・リブ

10

20

30

40

50

レイ」の図柄の組み合わせが停止表示されたとき、再遊技役が停止表示した変動ゲームが行われたベット数と同じベット数で次の変動ゲームを行うことができる遊技が遊技者に付与される。例えば、ベット数に3ベットが設定された変動ゲームで再遊技役が停止表示された場合、ベット数に3ベットが設定される変動ゲームが保証される。なお、再遊技役では、遊技者に賞メダルが払い出されるわけではなく、再遊技役が停止した変動ゲームが行われたベット数と同じベット数で次の変動ゲームを行うことができるのみであって、賞としてメダルが遊技者に払い出されない。すなわち、遊技者は、再遊技役が入賞する場合であってもその入賞により賞メダルを獲得することができない。本実施形態では、「ベル役」、「赤ベル役」、「青ベル役」、「ベルリブ役」、「チェリー役」、及び「再遊技役」が小役となる。また、入賞ラインL1～L5上に図柄の組み合わせが停止表示される場合に、賞として該図柄の組み合わせに応じて1枚以上の賞メダルを遊技者に払い出す「ベル役」、「赤ベル役」、「青ベル役」、「ベルリブ役」、「チェリー役」とが払出役となる。また、本実施形態では、賞を付与する図柄の組み合わせとして「ベル・ベル・ベル」、「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」の複数種類の図柄の組み合わせが対応付けされるベル役が特殊払出役となる。

10

【0040】

また、通常遊技とは異なり、遊技者にとって有利な、すなわち大量の賞メダルを獲得できるボーナスゲーム（ボーナス遊技）を生起させる契機となるボーナス役として、「赤セブン役」と、「青セブン役」と、「バー役」とが設けられている。

【0041】

赤セブン役に対応する図柄の組み合わせとしては、入賞ラインL1～L5のいずれかに直線状に左リール13Lから「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の順に3つ停止表示される1種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役として赤セブン役が決定された後であって、入賞ラインL1～L5上に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄の組み合わせが停止表示されたとき、ボーナスゲームが開始（生起）されて「ビッグボーナスゲーム」が遊技者に付与される。

20

【0042】

また、青セブン役に対応する図柄の組み合わせとしては、入賞ラインL1～L5のいずれかに直線状に左リール13Lから「青セブン・青セブン・青セブン」の順に3つ停止表示される1種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役として青セブン役が決定された後であって、入賞ラインL1～L5上に「青セブン・青セブン・青セブン」の図柄の組み合わせが停止表示されたとき、ボーナスゲームが開始（生起）されて「ビッグボーナスゲーム」が遊技者に付与される。

30

【0043】

また、バー役に対応する図柄の組み合わせとしては、入賞ラインL1～L5のいずれかに直線状に左リール13Lから「バー・バー・バー」の順に3つ停止表示される1種類の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役としてバー役が決定された後であって、入賞ラインL1～L5上に「バー・バー・バー」の図柄の組み合わせが停止表示されたとき、ボーナスゲームが開始（生起）されて「レギュラーボーナスゲーム」が遊技者に付与される。

40

【0044】

すなわち、赤セブン役、及び青セブン役（「赤セブン」、「青セブン」を示す図柄）は、ビッグボーナスゲームを作動（開始）させる契機となる役であり、バー役（「バー」を示す図柄）は、レギュラーボーナスゲームを作動（開始）させる契機となる役である。そして、ボーナス役のうち赤セブン役、及び青セブン役の入賞を契機として生起されるビッグボーナスゲームは、一般的に役物連続作動装置を作動させる契機に該当するものであって、バー役の入賞を契機として生起されるレギュラーボーナスゲームは、一般的に第1種特別役物に該当するものである。なお、役物連続作動装置は、第1種特別役物を連続で作動させる機能を有している。

【0045】

50

ビッグボーナスゲームが開始されると、ベル役の当選確率が通常遊技に比べて上昇されるようになっている。通常遊技とはビッグボーナスゲーム及びレギュラーボーナスゲーム以外の変動ゲームのことである。そして、ビッグボーナスゲームは、赤セブン役、又は青セブン役が入賞することを開始契機とし、遊技者が消費（投入）したメダル枚数に拘わらず予め定めた最大払出枚数（本実施形態では360枚）の賞メダルが遊技者に付与される（払い出される）ことを終了契機としている。また、レギュラーボーナスゲームが開始されると、ベル役の当選確率が通常遊技に比べて上昇されるようになっている。レギュラーボーナスゲームは、バー役が成立することを開始契機とし、遊技者が消費（投入）したメダル枚数に拘わらず予め定めた最大払出枚数（本実施形態では120枚）の賞メダルが遊技者に付与される（払い出される）こと、又は予め定めた回数の変動ゲームを行う（本実施形態では8回の小役に当選する又は12回の変動ゲームを行う）ことを終了契機としている。そして、遊技者は、赤セブン役、青セブン役及びバー役に当選する（ビッグボーナスゲーム及びレギュラーボーナスゲームを生起させる）ことを目的に変動ゲームを行っている。

10

【0046】

また、本実施形態のパチスロ10には、通常遊技における再遊技役の当選確率が低確率である再遊技低確率状態から、通常遊技における再遊技役の当選確率が高確率である再遊技高確率状態に遊技状態を移行させるリプレイタイム機能が搭載されている。そして、本実施形態では、ビッグボーナスゲームの終了後に再遊技高確率状態が開始（生起）されるようになっており、ビッグボーナスゲームの終了後、再遊技高確率状態の通常遊技が行われるようになっている。すなわち、赤セブン役、青セブン役は、リプレイタイム機能を作動させる契機となる役である。リプレイタイム機能により再遊技高確率状態が遊技者に付与された場合、遊技者は、再遊技低確率状態と比較して再遊技役の当選確率が向上し、再遊技役に当選し易くなり、再遊技役に多く当選することで再遊技役に当選する分だけ遊技者の保有するメダルの消費（投入）を減少させることができるようになっている。

20

【0047】

また、再遊技高確率状態は、該再遊技高確率状態が開始された変動ゲームから所定回数（本実施形態では100回）の変動ゲームが行われる、又は再遊技高確率状態中に内部的にボーナス役に当選することを終了条件として終了されるようになっている。このため、一旦、再遊技高確率状態に移行すると、所定回数の変動ゲームが行われるまでの間、又はボーナス役に当選するまでの間は、該再遊技高確率状態が終了されることなく継続されるようになっている。したがって、本実施形態の通常遊技には、再遊技低確率状態の通常遊技と再遊技高確率状態の通常遊技とが存在するようになっている。

30

【0048】

また、はずれ役に対応する図柄の組み合わせとしては、図4に示されるボーナス役及び小役を示す図柄の組み合わせが有効とされる入賞ラインL1～L5のいずれにも停止表示されていない場合の図柄の組み合わせが定められている。そして、内部抽選で当選役としてボーナス役及び小役のいずれも決定していない（当選役としてははずれ役を決定している）場合であって、入賞ラインL1～L5上にボーナス役及び小役を示す図柄の組み合わせが停止表示されないとき、1枚以上の賞メダルが遊技者に付与されない（零枚の賞メダルが付与される）ようになっている。なお、内部抽選で当選役として賞として賞メダルを付与する旨を定めた賞態様となる役（払出役）に当選しているが該賞態様の図柄の組み合わせが停止表示していない場合（取りこぼし）であっても、遊技者に賞メダルが付与されないようになっている。

40

【0049】

次に、パチスロ10の制御構成を図3に基づき説明する。

パチスロ10の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板40が装着されている。主制御基板40は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号を出力する。また、機裏側には、遊技状態に応じた演出制御等を実行するサブ制御基板41が装着されている。そして

50

、サブ制御基板４１は、主制御基板４０が出力した各種の制御信号を入力し、該制御信号に基づき所定の制御を実行する。また、電源基板４２には、パチスロ１０の外部から電源が供給される。そして、電源基板４２には、主制御基板４０、サブ制御基板４１、ホッパー３８が接続されており、これらの各基板４０、４１、及びホッパー３８は電源基板４２を介して電源が供給されるようになっている。

【００５０】

主制御基板４０には、ドラムユニット１３を構成する各リール１３Ｌ、１３Ｃ、１３Ｒ、リールセンサＳＥ１～ＳＥ３、メダルセンサＳＥ４、サブ制御基板４１、ホッパー３８が接続されている。また、主制御基板４０には、下部パネル１５に設けられた各種表示用ＬＥＤ２０ａ～２０ｃ、賭数表示部２１、貯留枚数表示部２２、賞枚数表示部２３、再遊技表示用ランプ２４、状態ランプ２５が接続されている。また、主制御基板４０には、１ＢＥＴボタン２８と、２ＢＥＴボタン２９と、ＭＡＸＢＥＴボタン３０と、精算スイッチ３１と、スタートレバー３２と、各ストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒとが接続されている。

10

【００５１】

サブ制御基板４１には、演出表示部２６を制御する演出表示制御基板４３が接続されている。演出表示制御基板４３は、サブ制御基板４１が出力した各種の制御信号を入力し、該制御信号に基づき所定の制御を実行する。なお、演出表示制御基板４３は、サブ制御基板４１を介して電源基板４２から電源を供給されるようになっている。また、サブ制御基板４１には、演出表示制御基板４３を介して演出表示部２６が接続されている。また、サブ制御基板４１には、スピーカ１８や、各種ランプＲが接続されている。

20

【００５２】

以下、主制御基板４０について説明する。主制御基板４０は、主制御用ＣＰＵ４０ａを備えており、該主制御用ＣＰＵ４０ａには、主制御用ＲＯＭ４０ｂ及び主制御用ＲＡＭ４０ｃが接続されている。主制御用ＣＰＵ４０ａは、当選役決定乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新し、更新後の値を主制御用ＲＡＭ４０ｃの設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。当選役決定乱数は、主制御用ＣＰＵ４０ａが当選役決定テーブルに従い役を決定する際に使用する乱数である。

【００５３】

また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、接続されるリールセンサＳＥ１～ＳＥ３から透視窓１６で表示されている図柄（各リール１３Ｌ、１３Ｃ、１３Ｒの回転位置）に応じて第１～第３の位置信号が入力されるようになっている。第１の位置信号には左リール１３Ｌが対応し、第２の位置信号には中リール１３Ｃが対応し、第３の位置信号には右リール１３Ｒが対応するようになっている。そして、主制御用ＣＰＵ４０ａは、第１～第３の位置信号により各リール１３Ｌ、１３Ｃ、１３Ｒの回転位置及び停止位置を把握し、該第１～第３の位置信号に基づき各リール１３Ｌ、１３Ｃ、１３Ｒの回転及び停止制御を行う。また、主制御基板４０（主制御用ＣＰＵ４０ａ）には、接続されるメダルセンサＳＥ４から該メダルセンサＳＥ４でメダルを検知する毎に、メダルを検知したことを示すメダル検知信号が入力されるようになっている。

30

【００５４】

また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、接続される１ＢＥＴボタン２８、２ＢＥＴボタン２９、ＭＡＸＢＥＴボタン３０、精算スイッチ３１、スタートレバー３２及びストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒが操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力されるようになっている。そして、主制御用ＣＰＵ４０ａは、各種操作信号を入力すると、各種操作信号に定める所定の制御を実行する。また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、各種操作信号の入力により、各種表示用ＬＥＤ２０ａ～２０ｃ、賭数表示部２１、貯留枚数表示部２２、賞枚数表示部２３、再遊技表示用ランプ２４、状態ランプ２５の表示制御をその都度実行する。主制御用ＣＰＵ４０ａは、遊技者のメダルの投入、ＢＥＴボタン２８～３０の操作に基づき、賭数表示部２１の表示制御を行う。そして、主制御用ＣＰＵ４０ａは、各ＢＥＴボタン２８～３０の使用による機内部に貯留記憶しているクレジット

40

50

数の減少や、役（賞態様）に基づき賞メダルが払い出されることによるクレジット数の増加や、遊技者のメダルの投入（メダルセンサ S E 4 のメダルの検知）によるクレジット数の増加をクレジットとして記憶し、その内容を貯留枚数表示部 2 2 に表示させその都度表示制御を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a は、役に基づき賞メダルを払い出す場合、払い出す賞メダルの枚数を賞枚数表示部 2 3 に表示させる表示制御を行う。

【 0 0 5 5 】

本実施形態のパチスロ 1 0 には、クレジット機能が搭載されている。このクレジット機能は、パチスロ 1 0 内部でメダルを貯留データとして貯留記憶しておく機能である。なお、貯留データ（クレジット）には、予め定めたクレジット上限枚数（本実施形態では 5 0 枚）が定められており、このクレジット上限枚数の範囲内でメダルがクレジットとして記憶可能になっている。そして、クレジット機能を使用している場合、前記予め定める賞態様になってもクレジット数がクレジット上限枚数を超えるまではクレジットとして記憶される。そして、前記クレジット上限枚数を超える場合、ホッパー 3 8 からメダル排出口 3 6 にメダルが排出（払い出し）される。また、クレジット機能を使用している場合、精算スイッチ 3 1 を押下操作することで、クレジットとして記憶されている枚数相当分のメダルがホッパー 3 8 からメダル排出口 3 6 に排出（払い出し）される。なお、賞として賞メダルが付与される場合に、クレジットとしてクレジット数が増加する、及びメダル排出口 3 6 からメダルを排出することを、遊技者にメダルを付与するという。そして、本実施形態において再遊技役の入賞においては、該再遊技役の入賞に伴い賞メダルを遊技者に付与する賞ではなく、遊技者に賞メダルを払い出す賞ではない。このため、再遊技役が入賞する場合、ホッパー 3 8 から賞メダルが払い出されないとともに、精算スイッチ 3 1 を押下操作してもメダルが遊技者に払い出されることはないようになっている。また、メダルをメダル排出口 3 6 に排出するホッパー 3 8、及び払い出すメダルをクレジットとして記憶させる主制御用 C P U 4 0 a が払出手段となる。

【 0 0 5 6 】

また、主制御用 C P U 4 0 a には、ホッパー 3 8 が接続されている。主制御用 C P U 4 0 a は、各役（賞態様）に定められる賞枚数に基づき払い出す賞メダルの賞枚数を決定した場合、クレジット数を確認し当該クレジット数のクレジット上限枚数を超えるとき、駆動信号をホッパー 3 8 に出力して、駆動信号を 1 回出力する毎に賞メダルを 1 枚払い出させるように制御する。

【 0 0 5 7 】

また、主制御用 R O M 4 0 b には、パチスロ 1 0 を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、各遊技状態（通常遊技（再遊技低確率状態、再遊技高確率状態）、ボーナスゲーム）、及びベット数別、並びに各入賞役別の内部当選確率が、当選役決定乱数値の割り当て範囲として定められた複数の当選役決定テーブル T 2 ～ T 6（図 5 参照）が記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、ビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲームの終了契機（作動終了条件）などが記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、各役に対する図柄の組み合わせの停止テーブルが予め定められている。停止テーブルとは、各役に当選している場合に、各ストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R を遊技者が操作した時の操作タイミングによって停止させる図柄を役毎に定めたものである。本実施形態において、各ストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R を遊技者が操作した時（停止操作時）の操作タイミング（操作のタイミング）とは、遊技者による停止操作時に透視窓 1 6 に表示されている図柄により定められている。例えば、ベル役が当選役として抽選で決定されている場合には、左リール 1 3 L に対応するストップボタン 3 3 L が操作されるタイミング（操作された場合に透視窓 1 6 に表示されている図柄）に基づき左リール 1 3 L の停止位置（停止表示させる図柄）が定められている。そして、当選役毎に停止テーブルが用意されており、主制御用 C P U 4 0 a は、該停止テーブルに従い各リール 1 3 L、1 3 C、1 3 R の停止制御を行うようになっている。

【 0 0 5 8 】

また、主制御用RAM40cには、パチスロ10の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。具体的には、主制御用RAM40cには、主制御用CPU40aが当選役決定乱数に基づき、はずれ役以外の役を決定した場合にその決定した当選役を示す役情報（当選フラグなど）が役毎に設定されるようになっている。なお、主制御用RAM40cには、主制御用CPU40aによって当選役決定乱数に基づき、はずれ役を決定する場合にははずれ役を示す情報が設定される。また、主制御用RAM40cには、ゲーム回数が記憶（設定）されるようになっている。ゲーム回数は、再遊技高確率状態による変動ゲームの残りゲーム回数を示すものである。また、主制御用RAM40cには、遊技状態に係る情報（フラグなど）が主制御用CPU40aにより記憶（設定）されるようになっている。また、主制御用RAM40cには、ビッグボーナスゲームで遊技者が獲得した（遊技者に払い出された）賞メダルの枚数を示すカウント数や、レギュラーボーナスゲームで行われたゲーム回数及び小役に当選した回数が主制御用CPU40aによりカウント（更新）され、随時記憶（設定）されるようになっている。

10

【0059】

次に、主制御用CPU40aが決定する当選役と、該当選役に応じた賞の内容とを、図4に基づき説明する。

図4には、当選役の入賞を決定するための各当選役に対応する図柄の組み合わせが定められており、該図柄の組み合わせに従い役（賞態様）が規定されている。そして、主制御用CPU40aは、各リール13L、13C、13Rの停止時、リールセンサSE1～SE3に基づき有効とされる入賞ラインL1～L5に停止した図柄の組み合わせから内部抽選で当選役として決定している当選役を入賞させるか否かを判定している。そして、主制御用CPU40aは、内部抽選で決定している当選役を入賞させる場合に、該当選役に対応した賞を遊技者に付与する。

20

【0060】

次に、ベット数として3ベットが選択されている場合について説明する。

赤セブン役、及び青セブン役の入賞を決定するときには、賞としてビッグボーナスゲームを生起させることと、該ボーナスゲームの終了後に再遊技高確率状態を生起させることが定められている。また、バー役の入賞を決定するときには、賞としてレギュラーボーナスゲームを生起させることが定められている。また、ベル役の入賞を決定するときには、賞として10枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、ベルリブ役の入賞を決定するときには、賞として5枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、チェリー役の入賞を決定するときには、賞として2枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、再遊技役の入賞を決定するときには、賞として再遊技（リプレイ）を付与することが定められている。なお、本実施形態では、ベット数として3ベットが選択されている場合には、赤ベル役及び青ベル役が当選役として決定されていないように構成されている。ただし、ベット数として3ベットが選択されている場合に、内部抽選でベル役が決定されるときには、入賞ラインL1～L5上に「ベル・ベル・ベル」、「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」のいずれかの図柄の組み合わせが停止表示される。

30

【0061】

次に、ベット数として2ベットが選択されている場合について説明する。

赤セブン役、及び青セブン役の入賞を決定するときには、賞としてビッグボーナスゲームを生起させることと、該ビッグボーナスの終了後に再遊技高確率状態を生起させることが定められている。また、バー役の入賞を決定するときには、賞としてレギュラーボーナスゲームを生起させることが定められている。また、ベル役の入賞を決定するときには、賞として15枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、赤ベル役の入賞を決定するときには、賞として15枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、青ベル役の入賞を決定するときには、賞として15枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、チェリー役の入賞を決定するときには、賞として1枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、再遊技役の入賞を決定するときには、賞として再遊技（

40

50

リプレイ)を付与することが定められている。

【0062】

次に、ベット数として1ベットが選択されている場合について説明する。

ベル役の入賞を決定するときには、賞として15枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、赤ベル役の入賞を決定するときには、賞として15枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、青ベル役の入賞を決定するときには、賞として15枚の賞メダルを払い出すことが定められている。また、チェリー役の入賞を決定するときには賞として15枚の賞メダルを払い出すことが定められている。

【0063】

なお、本実施形態では、1ベット及び2ベットが選択されている場合には、赤ベル役及び青ベル役が当選役として決定されるように構成されている。このため、ベット数として1ベット及び2ベットが選択されている場合に、内部抽選でベル役が決定されるときには、入賞ラインL1～L5上に「ベル・ベル・ベル」、「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」のいずれかの図柄の組み合わせが停止表示される。また、ベット数として1ベット及び2ベットが選択されている場合に、内部抽選で赤ベル役が決定されるときには、入賞ラインL1～L5上に「赤セブン・ベル・ベル」の図柄の組み合わせが停止表示される。また、ベット数として1ベット及び2ベットが選択されている場合に、内部抽選で青ベル役が決定されるときには、入賞ラインL1～L5上に「青セブン・ベル・ベル」の図柄の組み合わせが停止表示される。

【0064】

次に、主制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルT2～T6について、図5に基づき説明する。

図5には、各ベット数に対応する各遊技状態（通常遊技、ボーナスゲーム）で抽選対象となる当選役の種類と、抽選対象となる各当選役の当選確率（抽選対象となる各当選役に振り分けられる乱数値（乱数の個数））と、各当選役に対応する賞とをテーブル化した当選役決定テーブルT2～T6が示されている。

【0065】

各当選役決定テーブルT2～T6には、当選役決定乱数の取り得る値（本実施形態では「0～65535（全65536通りの整数）」）が各役に振り分けられており、当選役決定テーブルに振り分けられる乱数の個数に従い各役の当選確率が定められている。そして、主制御用CPU40aは、抽出する当選役決定乱数と、当選役決定テーブルを参照し、その参照結果に基づき役の種類を決定する役抽選を行う。

【0066】

当選役決定テーブルT2は、ベット数が3ベットの場合であって、再遊技低確率状態の通常遊技で用いられるテーブルである。当選役決定テーブルT2では、役抽選の抽選対象となる当選役として赤セブン役、青セブン役、バー役、ベル役、ベルリブ役、チェリー役及び再遊技役を定めている。そして、ビッグボーナスゲームを生起させる契機となるとともに再遊技高確率状態を生起させる契機となる赤セブン役、青セブン役の当選確率がともに1/520に定められている。また、レギュラーボーナスゲームを生起させる契機となるバー役の当選確率が1/520に定められている。そして、当選役決定テーブルT2では、ボーナスゲームを生起させる契機となるボーナス役の合算した当選確率を1/174に定めるとともに、再遊技高確率状態を生起させる契機となる赤セブン役、及び青セブン役の合算した当選確率を1/260に定めている。また、ベル役の当選確率が1/11に定められているとともに、ベルリブ役の当選確率が1/100に定められており、さらにはチェリー役の当選確率が1/100に定められている。また、再遊技役の当選確率が1/7.3に定められている。なお、これら当選役（ボーナス役、ベル役、ベルリブ役、チェリー役、再遊技役）のいずれにも当選しない場合に（これらのいずれにも当選しない確率で）はずれ役が決定される。当選役決定テーブルT2に基づき役抽選が行われる場合、遊技者は、ボーナス役に当選しボーナス役を入賞させることを第1の目的として遊技を行うことになる。

【0067】

当選役決定テーブルT3は、ベット数が3ベットの場合であって、再遊技高確率状態の通常遊技で用いられるテーブルである。当選役決定テーブルT3では、役抽選の抽選対象となる当選役として赤セブン役、青セブン役、バー役、ベル役、ベルリブ役、チェリー役及び再遊技役を定めている。当選役決定テーブルT3では、役抽選の抽選対象となる当選役のうち再遊技役以外の当選確率を当選役決定テーブルT2における当選確率と同じにしている一方で、再遊技役の当選確率を当選役決定テーブルT2における $1/7.3$ に比較して高い（ 0.2% 高い） $1/7.2$ に設定している。すなわち、当選役決定テーブルT3に基づく再遊技高確率状態は、当選役決定テーブルT2に基づく再遊技低確率状態に比較して再遊技役の当選確率が高い遊技状態である。その一方で、当選役決定テーブルT3

10

【0068】

当選役決定テーブルT4は、ベット数が2ベットの場合であって、再遊技低確率状態の通常遊技で用いられるテーブルである。当選役決定テーブルT4では、役抽選の抽選対象となる当選役として赤セブン役、青セブン役、バー役、ベル役、赤ベル役、青ベル役、チェリー役及び再遊技役を定めている。そして、ビッグボーナスゲームを生起させる契機となるとともに再遊技高確率状態を生起させる契機となる赤セブン役、青セブン役の当選確率がともに $1/65536$ に定められている。また、レギュラーボーナスゲームを生起させる契機となるバー役の当選確率が $1/65536$ に定められている。そして、当選役決定テーブルT4では、ボーナスゲームを生起させる契機となるボーナス役の合算した当選確率を $1/21845$ に定めるとともに、再遊技高確率状態を生起させる契機となる赤セブン役、及び青セブン役の合算した当選確率を $1/32768$ に定めている。また、ベル役の当選確率が $1/22$ に定められているとともに、赤ベル役及び青ベル役の当選確率がそれぞれ $1/22$ に定められている。そして、当選役決定テーブルT4では、ベル役、赤ベル役及び青ベル役の合算した当選確率を $3/22$ に定めている。また、チェリー役の当選確率が $1/65536$ に定められている。また、再遊技役の当選確率が $1/7.3$

20

30

【0069】

当選役決定テーブルT5は、ベット数が2ベットの場合であって、再遊技高確率状態の通常遊技で用いられるテーブルである。当選役決定テーブルT5では、役抽選の抽選対象となる当選役として赤セブン役、青セブン役、バー役、ベル役、赤ベル役、青ベル役、チェリー役及び再遊技役を定めている。当選役決定テーブルT5では、役抽選の抽選対象となる当選役のうち再遊技役以外の当選確率を当選役決定テーブルT4における当選確率と同じにしている一方で、再遊技役の当選確率を当選役決定テーブルT5における $1/7.3$ に比較して高い（ 63% 高い） $1/1.3$ に設定している。すなわち、当選役決定テーブルT5に基づく再遊技高確率状態は、当選役決定テーブルT4に基づく再遊技低確率状態に比較して再遊技役の当選確率が高い遊技状態である。その一方で、当選役決定テーブルT5に基づく再遊技高確率状態は、再遊技役以外の当選確率を当選役決定テーブルT4と同じにしているため、該テーブルT4に基づく再遊技低確率状態に比較してはずれ役の当選確率が低い遊技状態である。

40

【0070】

当選役決定テーブルT6は、ベット数が1ベットの場合であって、ボーナスゲーム（ビッグボーナスゲーム、及びレギュラーボーナスゲーム）で用いられるテーブルである。当選役決定テーブルT6では、役抽選の抽選対象となる当選役としてベル役、赤ベル役、青

50

ベル役及びチェリー役を定めている。そして、ベル役の当選確率が $65532/65536$ に定められているとともに、赤ベル役及び青ベル役の当選確率がそれぞれ $1/65536$ に定められている。また、当選役決定テーブル T 6 では、チェリー役の当選確率が $1/65536$ に定められている。なお、これら当選役（ボーナス役、ベル役、チェリー役、再遊技役）のいずれにも当選しない場合に（これらのいずれにも当選しない確率で）はずれ役が決定される。当選役決定テーブル T 6 に基づき役抽選が行われる場合、ベル役、赤ベル役及び青ベル役に当選しベル役、赤ベル役及び青ベル役を入賞させることを第 1 の目的として遊技を行うことになる。

【0071】

本実施形態の通常遊技においては、ベット数を 3 ベット及び 2 ベットのいずれかで遊技を行わせ、ボーナスゲームにおいては、ベット数を 1 ベットで遊技を行わせるように構成されている。すなわち、通常遊技においては、1 ベットによる遊技を行うことができないように構成されているとともに、ボーナスゲームにおいては、3 ベット及び 2 ベットで遊技を行うことができないように構成されている。

【0072】

図 5 に示すように、3 ベットにおける通常遊技が行われる（当選役決定テーブル T 2, T 3 に基づく）場合には、2 ベットで通常遊技が行われる（当選役決定テーブル T 4, T 5 に基づく）場合に比してボーナス役に当選し易く各当選役決定テーブル T 2, T 3 が構成されている。そして、2 ベットにおける通常遊技が行われる場合には、ボーナス役の当選確率が 3 ベットにおける通常遊技が行われる場合に比して非常に低い（約 0.008 倍）とともに、当選役の中でチェリー役とともに各ボーナス役に当選し難く各当選役決定テーブル T 4, T 5 が構成されている。

【0073】

また、3 ベットにおける通常遊技が行われる場合には、赤ベル役及び青ベル役を当選役として決定しない（当選確率を 0（零）としている）一方で、2 ベットにおける通常遊技が行われる場合には、赤ベル役及び青ベル役を当選役として決定するようになっている。このため、赤ベル役及び青ベル役の当選確率は、2 ベットにおける通常遊技が行われる場合の方が、3 ベットにおける通常遊技が行われる場合に比較して高く構成されている。さらに、ベル役、赤ベル役及び青ベル役を合算した当選確率は、2 ベットにおける通常遊技が行われる場合の方が、3 ベットにおける通常遊技が行われる場合に比較してさらに高く構成されている。したがって、本実施形態では、3 ベットにおける通常遊技で用いられる当選役決定テーブル T 2, T 3 に比較して、2 ベットにおける通常遊技で用いられる当選役決定テーブル T 4, T 5 に高い当選確率が定められる赤ベル役及び青ベル役が特定払出役となる。このような構成に加えて、本実施形態では、図 4 の役構成に示すように、2 ベットにおける通常遊技でベル役、赤ベル役及び青ベル役が入賞した場合の賞メダルの枚数を、3 ベットにおける通常遊技でベル役が入賞した場合の賞メダルの枚数よりも多く構成されている。また、2 ベットで再遊技高確率状態の通常遊技が行われる場合には、3 ベットで再遊技高確率状態の通常遊技における変動ゲームが行われる場合に比して再遊技役に当選し易く各当選役決定テーブルが構成されている。

【0074】

また、図 5 に示すように、1 ベットにおけるボーナスゲームが行われる場合には、赤ベル役及び青ベル役が当選役として決定されるように構成されている。すなわち、2 ベットにおける通常遊技と 1 ベットにおけるボーナスゲームとでは、払出役の一部である赤ベル役及び青ベル役が当選役として決定されるように各当選役決定テーブル T 4, T 5, T 6 を構成している。また、本実施形態では、1 ベットにおけるボーナスゲームが行われる場合には、赤ベル役及び青ベル役の当選確率が抽選対象となる当選役の中で最も低く構成されている。その一方で、1 ベットにおけるボーナスゲームが行われる場合には、特殊払出役であるベル役の当選確率が抽選対象となる当選役の中で最も高く構成されている。このため、2 ベットにおける通常遊技では特定払出役による「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」の図柄の組み合わせが出現するとともに、1 ベットにおけるボー

ナスゲームでは特殊払出役による「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」の図柄の組み合わせが出現することとなる。さらに、2ベットにおける通常遊技が行われる場合には、特定払出役である赤ベル役及び青ベル役に加えて特殊払出役であるベル役が抽選対象となるように構成されている。すなわち、2ベットにおける通常遊技では、ベル役に当選することで赤ベル役及び青ベル役に当選していない場合であっても、赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせが停止表示されることとなる。したがって、本実施形態では、特定払出役である赤ベル役及び青ベル役に対応する「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」は、ボーナスゲームで抽選対象とする当選役（払出役）のうち、特殊払出役であるベル役に対応する3種類の図柄の組み合わせの中の1つの図柄の組み合わせと一致している。

10

【0075】

以下、サブ制御基板41について説明する。

サブ制御基板41は、サブ制御用CPU41aを備えており、該サブ制御用CPU41aにはサブ制御用ROM41b及びサブ制御用RAM41cが接続されている。サブ制御用ROM41bには、各種遊技演出を行うためのサブ制御プログラムが記憶されている。また、サブ制御用ROM41bには、演出表示部26の表示演出態様が示される表示演出パターンや、スピーカ18の音声出力態様が示される音声演出パターンや、各種ランプRの発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、サブ制御用RAM41cには、パチスロ10の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。また、サブ制御用RAM41cには、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態における遊技者の獲得した賞メダル（累積枚数）が記憶（設定）されるようになっている。なお、本実施形態では、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態において遊技者が獲得した賞メダルにより、遊技者の保有するメダルが増加した純増枚数を累積枚数として記憶するようになっている。

20

【0076】

以下、本実施形態のパチスロ10において、主制御用CPU40aがメイン制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

主制御用CPU40aは、メダル投入口27よりメダルが投入される、1BETボタン28、2BETボタン29又はMAXBETボタン30が操作されることにより指定されるベット数を設定する。そして、主制御用CPU40aは、賭数表示部21の点灯制御を行う。

30

【0077】

なお、主制御用CPU40aは、再遊技低確率状態の通常遊技、再遊技高確率状態の通常遊技及びボーナスゲームのいずれの遊技状態であるかを示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定しており、該状態情報に基づき実行させる変動ゲームで設定し得るベット数を管理する。主制御用CPU40aは、状態情報が通常遊技（再遊技低確率状態の通常遊技、再遊技高確率状態の通常遊技）である旨を示す場合に2ベット又は3ベットのベット数が指定されるときに変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。一方、主制御用CPU40aは、状態情報が通常遊技（再遊技低確率状態の通常遊技、再遊技高確率状態の通常遊技）である旨を示す場合に1ベットのベット数が指定されるときにゲーム開始可能な状態を生起させない。

40

【0078】

そして、主制御用CPU40aは、状態情報が通常遊技（再遊技低確率状態の通常遊技、再遊技高確率状態の通常遊技）である旨を示す場合に2ベット、又は3ベットのベット数が指定されると遊技開始表示用LED20bを点灯させてゲーム開始可能な状態であることを遊技者に報知する。一方、主制御用CPU40aは、状態情報が通常遊技（再遊技低確率状態の通常遊技、再遊技高確率状態の通常遊技）である旨を示す場合に1ベットのベット数が指定されると遊技開始表示用LED20bを点灯させないで変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態でないことを遊技者に報知する。また、主制御用CPU40aは、状態情報がボーナスゲームである旨を示す場合に1ベットのベット数のみを

50

指定可能とし、1ベットのベット数が指定されるときにゲーム開始可能な状態を生起させる。そして、主制御用CPU40aは、状態情報がボーナスゲームである旨を示す場合に1ベットのベット数が指定されると遊技開始表示用LED20bを点灯させてゲーム開始可能な状態であることを遊技者に報知する。

【0079】

続いて、主制御用CPU40aは、ゲーム開始可能な状態において（ゲーム開始可能な状態を生起させている場合に）、スタートレバー32が操作されると（遊技者により開始操作されると）、役抽選（内部抽選）を行う。役抽選において、主制御用CPU40aは、当選役決定乱数を主制御用RAM40cから取得し、該乱数を参照するための当選役決定テーブルを当選役決定テーブルT2～T6の中から1つ決定する。主制御用CPU40aは、遊技状態（状態情報）と、設定したベット数に応じて役抽選で参照する当選役決定テーブルを1つ選択する。

10

【0080】

本実施形態において、主制御用CPU40aは、遊技状態（状態情報）が再遊技低確率状態の通常遊技である場合に当選役決定テーブルT2、T4を選択し、ベット数が3ベットであるときに当選役決定テーブルT2を選択するとともにベット数が2ベットであるときに当選役決定テーブルT4を選択する。また、主制御用CPU40aは、遊技状態（状態情報）が再遊技高確率状態の通常遊技である場合に当選役決定テーブルT3、T5を選択し、ベット数が3ベットであるときに当選役決定テーブルT3を選択するとともにベット数が2ベットであるときに当選役決定テーブルT5を選択する。また、主制御用CPU40aは、遊技状態（状態情報）がボーナスゲーム（ビッグボーナスゲーム又はレギュラーボーナスゲーム）である場合に当選役決定テーブルT6を選択する。

20

【0081】

なお、ボーナス役が役抽選により内部的に決定されている状態で、該ボーナス役を示す図柄の組み合わせが変動ゲームにて有効とされる入賞ラインL1～L5のいずれにも停止表示されていない（ボーナス役が入賞していない）場合（所謂、役持ち越し状態時）、主制御用CPU40aは、該ボーナス役の抽選を行わず図示しない当選役決定テーブルにより当選役の役抽選を行う。

【0082】

続いて、主制御用CPU40aは、当選役決定テーブルを選択すると、取得した当選役決定乱数と選択した当選役決定テーブルとを参照することで当選役を決定する。そして、主制御用CPU40aは、当選役を決定すると、決定した当選役の種類を示す役情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。まず、主制御用CPU40aは、取得した当選役決定乱数と選択した当選役決定テーブルとを参照して、ボーナス役に当選しているか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、当選役としてボーナス役を決定するとともに、ボーナス役を決定したことを示す役情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。なお、主制御用CPU40aは、ボーナス役を決定したことを示す役情報として、ボーナス役のうちいずれのボーナス役（ビッグボーナス役、レギュラーボーナス役）が決定されているかを示す情報も合わせて設定する。

30

40

【0083】

一方、主制御用CPU40aは、前記判定結果が否定であってボーナス役を決定しない場合、取得している当選役決定乱数と選択している当選役決定テーブルを参照して、当選役としてボーナス役以外の役を決定するとともに、決定した当選役の役情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。

【0084】

なお、主制御用CPU40aは、役抽選により一旦ボーナス役の当選を決定すると、決定されたボーナス役が入賞するまでの間、ボーナス役を決定したことを示す役情報を主制御用RAM40cに記憶保持させる。その一方で、主制御用CPU40aは、役抽選により小役の当選を決定すると、決定された小役が入賞したか否かに拘わらず1回の変動ゲー

50

ムの終了時に、小役を決定したことを示す役情報を主制御用RAM40cにクリアさせる。なお、主制御用CPU40aは、役抽選によりボーナス役及び小役以外のはずれ役を当選役として決定すると、1回の変動ゲームの終了時に、はずれ役を決定したことを示す役情報を主制御用RAM40cにクリアさせる。

【0085】

本実施形態において、ボーナス役とは、役抽選による当選の決定後、該ボーナス役に予め定めた図柄の組み合わせが入賞するまで以降の変動ゲームに役情報が持ち越し可能な役である。また、小役とは、1回の変動ゲームの実行に伴う役抽選により当選した際、該変動ゲームで役抽選により当選した小役が入賞して賞（賞メダルや再遊技など）が付与されたか否かに拘わらず、以降の変動ゲームに役情報が持ち越し不可能な役である。

10

【0086】

そして、主制御用CPU40aは、役抽選により当選役を決定した後、前回の変動ゲームが終了してから又は電源が投入されて変動ゲーム開始可能な状態からウェイトタイムが経過している場合、各リール13L, 13C, 13Rを回転動作させる。また、主制御用CPU40aは、略同時に変動ゲーム開始を指示するとともに、役抽選の抽選結果及び変動ゲームが行われる遊技状態を示した変動ゲーム開始コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。また、主制御用CPU40aは、略同時に今回の変動ゲームで設定されているベット数を示すベット指定コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。

【0087】

一方、主制御用CPU40aは、役抽選により当選役を決定した後、前記ウェイトタイムが経過していない場合には、各リール13L, 13C, 13Rの始動待ち状態とする。そして、主制御用CPU40aは、前記ウェイトタイムの経過後、始動待ち状態を解除して各リール13L, 13C, 13Rを回転動作させ、ゲーム開始コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。

20

【0088】

続いて、主制御用CPU40aは、遊技者によりストップボタン33L, 33C, 33Rが操作されると（遊技者により停止操作されると）、操作された各ストップボタン33L, 33C, 33Rに対応する各リール13L, 13C, 13Rを停止させる停止制御を行う。主制御用CPU40aは、ストップボタン33Lから停止信号を入力すると、該ストップボタン33Lに対応する左リール13Lを停止させる停止制御を行う。また、主制御用CPU40aは、ストップボタン33Cから停止信号を入力すると、該ストップボタン33Cに対応する中リール13Cを停止させる停止制御を行う。また、主制御用CPU40aは、ストップボタン33Rから停止信号を入力すると、該ストップボタン33Rに対応する右リール13Rを停止させる停止制御を行う。なお、主制御用CPU40aは、各リール13L, 13C, 13Rの回転動作を開始させた場合、ストップボタン33L, 33C, 33Rが遊技者により操作されることのみを以て、各リール13L, 13C, 13Rの停止制御を行う。

30

【0089】

次に、主制御用CPU40aが行う各リール13L, 13C, 13Rの停止制御の内容を説明する。

40

主制御用CPU40aは、決定した当選役に基づき各ストップボタン33L, 33C, 33Rが遊技者により操作されるタイミングから所定の範囲内（最大で4図柄分）で強制的に各リール13L, 13C, 13Rの停止を制御し、任意の図柄の組み合わせを停止表示させるようにしている。主制御用CPU40aは、回転中の各リール13L, 13C, 13Rを停止させる場合、今回の変動ゲームで決定している当選役の種類及び各ストップボタン33L, 33C, 33Rの操作タイミングから主制御用ROM40bに記憶される停止テーブルを参照し、該停止テーブルに定める図柄の組み合わせを有効とされる入賞ライン上に形成するように停止制御を行う。このため、各リール13L, 13C, 13Rは、各ストップボタン33L, 33C, 33Rの遊技者による停止操作のタイミングで停止

50

するとは限らず、遊技者による停止操作のタイミングと各リール13L, 13C, 13Rの停止するタイミングとが一致しない場合（所謂、「すべり」）がある。遊技者による操作タイミングと、各リールの停止タイミングとが一致しない場合に主制御用CPU40aは、最大4図柄分のすべりを伴う制御を実行している。

【0090】

本実施形態において各リール13L, 13C, 13Rには、図2に示すように図柄が配列されており該配列に基づき各停止テーブルが定められている。そして、各リール13L, 13C, 13Rには、ベルリブ役及び再遊技役に対応する停止テーブル（図柄の組み合わせ）を遊技者による操作タイミングがどの操作タイミングで行われた場合でも停止可能（透視窓16に停止表示可能）とするように図柄が配列されている。すなわち、本実施形態における各リール13L, 13C, 13Rには、ベルリブ役及び再遊技役に対応する図柄の組み合わせを構成する各図柄同士が、7図柄（透視窓16に停止表示される3図柄分と、すべりを伴う制御による最大の変化数である4図柄分とによる7図柄分）以上離れないように配列されている。そして、主制御用CPU40aは、役抽選でベルリブ役及び再遊技役を決定している場合、有効とされる入賞ラインL1～L5のいずれかに各役に対応する図柄の組み合わせ（「ベル・ベル・リプレイ」、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」）を停止させる制御を行う。

【0091】

また、各リール13L, 13C, 13Rには、ベル役に対応する「ベル・ベル・ベル」による図柄の組み合わせと、ベル役及び赤ベル役に対応する「赤セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせと、ベル役及び青ベル役に対応する「青セブン・ベル・ベル」に対応する図柄の組み合わせとは、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合に停止可能でない（透視窓16に停止表示不可能）ように図柄が配列されている。そして、左リール13Lにおいて赤セブン（図柄L05）及び青セブン（図柄L10）を、ストップボタン33Lの遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合に停止可能でないように図柄が配列されている。すなわち、本実施形態における左リール13Lには、赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせを構成する赤セブン及び青セブンが、7図柄（透視窓16に停止表示される3図柄分と、すべりを伴う制御による最大の変化数である4図柄分とによる7図柄分）以上離れるように配列されている。このため、「赤セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせ、及び「青セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせを停止表示させる場合には、前記予め定めたタイミングでストップボタン33Lが遊技者により停止操作されなければいけない。

【0092】

また、各リール13L, 13C, 13Rには、チェリー役及びボーナス役に対応する停止テーブル（図柄の組み合わせ）を遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合に停止可能でない（透視窓16に停止表示不可能）ように図柄が配列されている。このため、各リール13L, 13C, 13Rの図柄の配列は、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めるタイミングで行われない場合には、役抽選においてチェリー役及びボーナス役に当選したものの入賞に至らない取りこぼしが発生する配列となっている。そして、予め定められたタイミングとして、停止表示させたい図柄の少なくとも4図柄前（主制御用CPU40aが停止制御を行える所定範囲内）に遊技者により停止操作がされることである。このため、チェリー役及びボーナス役を入賞させるには、予め定めたタイミングで遊技者により停止操作がされる必要がある。そして、取りこぼしが発生する場合、主制御用CPU40aにより、取りこぼし用の図柄の組み合わせ（所謂、リーチ目など）が停止表示されるようになっていく。なお、本実施形態では、取りこぼし用の図柄の組み合わせとして、チャンスA図柄による「チャンスA・チャンスA・チャンスA」の図柄の組み合わせや、チャンスB図柄による「チャンスB・チャンスB・チャンスB」の図柄の組み合わせが有効とされる入賞ラインL1～L5のいずれかに停止表示される。

10

20

30

40

50

【0093】

次に、当選役としてベル役に当選している場合と、当選役として赤ベル役に当選している場合と、当選役として青ベル役に当選している場合との主制御用CPU40aの停止制御について図6及び図7に基づき詳しく説明する。

【0094】

図6及び図7には、ストップボタン33L, 33C, 33Rの中でストップボタン33Lが最初に操作された場合の停止テーブルを示している。また、図6は、ストップボタン33Lが操作された場合に、透視窓16の入賞ラインL3及び入賞ラインL5を構成する左リール13Lに対応する位置（左列の下段の位置）に表示されている図柄に対して、すべりを伴う制御における変化数（すべる図柄の数）を示している。そして、変化数として「4」～「1」が示されている場合には、4図柄分～1図柄分のすべりを伴う制御を示している。また、変化数として「0」が示されている場合には、すべりを伴う制御を行うことなくストップボタン33Lが操作されたタイミングで左リール13Lを停止させる制御を示している。なお、ここでは、ストップボタン33L, 33C, 33Rの中でストップボタン33Lが最初に操作された場合について説明するが、最初に操作されるストップボタン毎、及び操作されるタイミング毎にそれぞれ停止テーブルが設けられている。

10

【0095】

まず、3ベット、2ベット及び1ベット時に当選役としてベル役に当選している場合について説明する。

透視窓16の左列の下段に図柄L01～L05に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作されると、透視窓16の左列に上段から順に図柄L07、図柄L06、図柄L05が停止表示される停止テーブルB4aに基づきベル役の図柄の組み合わせが停止表示される（図7（d））。なお、停止テーブルB4aでは、「赤セブン・ベル・ベル」によるベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

20

【0096】

また、透視窓16の左列の下段に図柄L06に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作されると、透視窓16の左列に上段から順に図柄L08、図柄L07、図柄L06が停止表示される停止テーブルB3に基づきベル役の図柄の組み合わせが停止表示される（図7（c））。なお、停止テーブルB3では、「ベル・ベル・ベル」によるベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

30

【0097】

また、透視窓16の左列の下段に図柄L07～L11に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作されると、透視窓16の左列に上段から順に図柄L13、図柄L12、図柄L11が停止表示される停止テーブルB1に基づきベル役の図柄の組み合わせが停止表示される（図7（a））。なお、停止テーブルB1では、「ベル・ベル・ベル」によるベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【0098】

また、透視窓16の左列の下段に図柄L12～L16に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作されると、透視窓16の左列に上段から順に図柄L18、図柄L17、図柄L16が停止表示される停止テーブルB5aに基づきベル役の図柄の組み合わせが停止表示される（図7（e））。なお、停止テーブルB5aでは、「青セブン・ベル・ベル」によるベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

40

【0099】

また、透視窓16の左列の下段に図柄L17～L21に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作されると、透視窓16の左列に上段から順に図柄L02、図柄L01、図柄L21が停止表示される停止テーブルB2に基づきベル役の図柄の組み合わせが停止表示される（図7（b））。なお、停止テーブルB2では、「ベル・ベル・ベル」によるベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【0100】

次に、2ベット及び1ベット時に当選役として赤ベル役に当選している場合について説

50

明する。

透視窓 16 の左列の下段に図柄 L 0 1 ～ L 0 3, L 0 5 に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン 3 3 L が操作されると、透視窓 16 の左列に上段から順に図柄 L 0 7、図柄 L 0 6、図柄 L 0 5 が停止表示される停止テーブル B 4 a に基づき赤ベル役の図柄の組み合わせが停止表示される（図 7（d））。なお、停止テーブル B 4 a では、「赤セブン・ベル・ベル」による赤ベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。そして、停止テーブル B 4 a に基づく図柄の停止態様（図柄の組み合わせ）は、ベル役及び赤ベル役のいずれに当選している場合であっても、出現する停止態様である。このため、停止テーブル B 4 a に基づく図柄の停止態様からベル役及び赤ベル役のいずれに当選しているかは認識できないようになっている。

10

【0101】

また、透視窓 16 の左列の下段に図柄 L 0 4 に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン 3 3 L が操作されると、透視窓 16 の左列に上段から順に図柄 L 0 6、図柄 L 0 5、図柄 L 0 4 が停止表示される停止テーブル B 4 b に基づき赤ベル役の図柄の組み合わせが停止表示される（図 7（f））。なお、停止テーブル B 4 b では、「赤セブン・ベル・ベル」による赤ベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。そして、停止テーブル B 4 b は、赤ベル役に当選している、且つ透視窓 16 の左列の下段に図柄 L 0 4 に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン 3 3 L が操作される場合にのみ選択されるテーブルである。そして、ベル役の当選時に選択され得ない停止テーブル B 4 b に基づく図柄の組み合わせは、赤ベル役に当選していることが確定する停止態様となる。

20

【0102】

また、透視窓 16 の左列の下段に図柄 L 0 6 ～ L 2 1 に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン 3 3 L が操作されると、透視窓 16 の左列に上段から順に図柄 L 0 8、図柄 L 0 7、図柄 L 0 6 が停止表示される停止テーブル、図柄 L 1 3、図柄 L 1 2、図柄 L 1 1 が停止表示される停止テーブル、図柄 L 1 8、図柄 L 1 7、図柄 L 1 6 が停止表示される停止テーブル、及び図柄 L 0 2、図柄 L 0 1、図柄 L 2 1 が停止表示される停止テーブルのいずれかに基づき、はずれ役の図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせが停止表示される。なお、これらの場合において左リール 1 3 L は、停止テーブル B 1, B 2, B 3, B 5 a と同じ態様で停止されるが、入賞ライン L 1 ～ L 5 のいずれにも当選役に対応する図柄の組み合わせを形成しないように中リール 1 3 C 及び右リール 1 3 R が停止される。すなわち、本実施形態では、透視窓 16 の左列の下段に図柄 L 0 6 ～ L 2 1 に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン 3 3 L が操作されると、ボーナス役及び小役のいずれにも対応しないはずれ用（取りこぼし用）の停止テーブルに基づき停止制御が行われるようになっている。また、本実施形態では、ボーナス役に当選していることを示す役情報を持ち越している場合に、再遊技役に当選すると、当選している再遊技役を優先的に入賞させるように構成されている。一方、ボーナス役に当選していることを示す役情報を持ち越している場合には、払出役に当選すると、当選している払出役よりもボーナス役を優先して入賞させるように構成されている。このため、ボーナス役に当選していることを示す役情報を持ち越している場合には、赤ベル役に当選しているときであってもボーナス役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される場合がある。

30

40

【0103】

次に、2 ベット及び 1 ベット時に当選役として青ベル役に当選している場合について説明する。

透視窓 16 の左列の下段に図柄 L 1 2 ～ L 1 4, L 1 6 に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン 3 3 L が操作されると、透視窓 16 の左列に上段から順に図柄 L 1 8、図柄 L 1 7、図柄 L 1 6 が停止表示される停止テーブル B 5 a に基づき青ベル役の図柄の組み合わせが停止表示される（図 7（e））。なお、停止テーブル B 5 a では、「青セブン・ベル・ベル」による青ベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。停止テーブル B 5 a に基づく図柄の停止態様（図柄の組み合わせ）は、ベル役及び青ベル

50

役のいずれに当選している場合であっても、出現する停止態様である。このため、停止テーブルB 5 aに基づく図柄の停止態様からベル役及び青ベル役のいずれに当選しているかは認識できないようになっている。

【0104】

また、透視窓16の左列の下段に図柄L 15に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作されると、透視窓16の左列に上段から順に図柄L 17、図柄L 16、図柄L 15が停止表示される停止テーブルB 5 bに基づき青ベル役の図柄の組み合わせが停止表示される(図7(g))。なお、停止テーブルB 5 bでは、「青セブン・ベル・ベル」による青ベル役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。また、停止テーブルB 5 bは、青ベル役に当選している、且つ透視窓16の左列の下段に図柄L 15 10
に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作される場合にのみ選択されるテーブルである。そして、ベル役の当選時に選択され得ない停止テーブルB 5 bに基づく図柄の組み合わせは、青ベル役に当選していることが確定する停止態様となる。

【0105】

また、透視窓16の左列の下段に図柄L 01～L 11、L 17～L 21に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作されると、透視窓16の左列に上段から順に図柄L 07、図柄L 06、図柄L 05が停止表示される停止テーブル、図柄L 08、図柄L 07、図柄L 06が停止表示される停止テーブル、図柄L 13、図柄L 12、図柄L 11が停止表示される停止テーブル、及び図柄L 02、図柄L 01、図柄L 21が 20
停止表示される停止テーブルのいずれかに基づき、はずれ役の図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせが停止表示される。なお、これらの場合において左リール13Lは、停止テーブルB 1、B 2、B 3、B 4 aと同じ態様で停止されるが、入賞ラインL 1～L 5のいずれにも当選役に対応する図柄の組み合わせを形成しないように中リール13C及び右リール13Rが停止される。すなわち、本実施形態では、透視窓16の左列の下段に図柄L 01～L 11、L 17～L 21に対応する図柄が表示されている場合にストップボタン33Lが操作されると、ボーナス役及び小役のいずれにも対応しないはずれ用(取りこぼし用)の図柄の組み合わせが停止表示されるようになっている。また、本実施形態では、 30
ボーナス役に当選していることを示す役情報を持ち越している場合には、払出役に当選すると、当選している払出役よりもボーナス役を優先して入賞させるように構成されているため、青ベル役に当選しているときであってもボーナス役に対応する図柄の組み合わせが停止表示される場合がある。

【0106】

このように本実施形態では、ベル役に当選している場合に、ストップボタン33Lの操作タイミング(遊技者の停止操作のタイミング)によって、「ベル・ベル・ベル」、「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」のいずれかによる図柄の組み合わせを停止表示させるように構成されている。そして、本実施形態においては、赤ベル役及び青ベル役に当選していない場合であっても、「赤セブン・ベル・ベル」及び「青セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせが停止表示される機会を作り出している。また、本 40
実施形態においては、ベル役に当選している場合に、ストップボタン33Lの操作タイミング(遊技者の停止操作のタイミング)に拘わらず、ベル役を入賞させることができるように構成されている。その一方で、役抽選により赤ベル役及び青ベル役に当選している場合には、予め定められたタイミングでストップボタン33Lが操作されない(停止操作されない)限り、赤ベル役及び青ベル役を入賞させることができないように構成されている。このため、抽選対象となる当選役の中でベル役の当選確率が最も高く設定されるボーナス遊技中において遊技者は、停止操作のタイミングを計ることなく(目押しすることなく)賞メダルを獲得することができる。また、ボーナスゲーム中はもちろんのこと、2ベツ 50
トにおける通常遊技では、遊技者による停止操作のタイミングが計られない場合であっても、ベル役に当選しているときに赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせが停止表示される。このため、停止操作のタイミングを計ることができない遊技者であっても、遊技状態に拘わらずベル役の当選時に「赤セブン・ベル・ベル

」、「青セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせを出現させることができる。

【0107】

また、本実施形態では、赤ベル役及び青ベル役のいずれかに当選している場合に、これら2種類の役を同時に入賞させることが不可能のように各図柄が配列されているとともに、主制御用CPU40aにより停止制御が行われるようになっている。すなわち、ストップボタン33Lの操作タイミングが透視窓16の左列の下段に図柄L01～L05に対応する図柄が表示されているタイミングであるときに、「赤セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせを形成し得るとともに、「青セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせを形成し得ない。一方、ストップボタン33Lの操作タイミングが透視窓16の左列の下段に図柄L12～L16に対応する図柄が表示されているタイミングであるときに、「青セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせを形成し得るとともに、「赤セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせを形成し得ない。

10

【0108】

また、主制御用CPU40aは、役抽選によりはずれ役を決定する場合、有効とされる入賞ラインL1～L5のいずれにも、はずれ役以外の役（ボーナス役及び小役に対応する図柄の組み合わせ）を停止表示させないように各リール13L、13C、13Rの停止制御を行う。例えば、主制御用CPU40aは、リール13L及びリール13Cが停止され、有効とされる入賞ライン上にベル図柄が2個停止すると、リール13Rの該入賞ライン上にベル図柄が停止しないように制御する。なお、本実施形態では、ボーナス役に当選していることを示す役情報を持ち越している場合に、役抽選ではずれ役を決定すると、当選しているボーナス役を優先的に入賞させるように構成されている。このため、ボーナス役に当選していることを示す役情報を持ち越している場合には、ボーナス役に予め定められた停止テーブルに基づき図柄の組み合わせを停止表示させる。

20

【0109】

続いて、主制御用CPU40aは、各リール13L、13C、13Rの全てが停止し有効とされる入賞ラインL1～L5上に図柄の組み合わせが停止表示させたことを契機に、入賞判定を行う。入賞判定において、主制御用CPU40aは、役抽選によって内部的に決定した当選役と、入賞ラインL1～L5に表示されている図柄の組み合わせとが一致しているか否かを判定する。すなわち、主制御用CPU40aは、役抽選で当選した役と、入賞ラインL1～L5に停止されている図柄の組み合わせ（透視窓16に最終的に表示された図柄の組み合わせ）に対応する役とが一致する場合に入賞判定の判定結果を肯定とし、役の入賞を決定する。役が入賞するとは、変動ゲームの結果、役による賞（賞メダル、再遊技、ビッグボーナスゲーム、レギュラーボーナスゲーム）が遊技者に付与されることである。一方、主制御用CPU40aは、役抽選で当選した役と、入賞ラインL1～L5に表示されている図柄の組み合わせ（透視窓16に停止された図柄の組み合わせ）に対応する役とが一致しない場合に入賞判定の判定結果を否定とし、役の入賞を決定せず当選役による賞を遊技者に付与しないようになっている。

30

【0110】

続いて、主制御用CPU40aは、入賞判定において、払出役（ベル役、赤ベル役、青ベル役、ベルリブ役、チェリー役）の入賞を決定した場合、各払出役に応じた数の賞メダル及び賞を遊技者に付与し、1回の変動ゲームを終了させて主制御用RAM40cに記憶されている役情報をクリアする。また、主制御用CPU40aは、再遊技役の入賞を決定した場合、再遊技を遊技者に付与し、自動的に再遊技役に応じたベット数（今回の変動ゲームと同等のベット数）を設定し、1回の変動ゲームを終了させて主制御用RAM40cに記憶されている役情報をクリアする。そして、主制御用CPU40aは、入賞判定により小役（払出役及び再遊技役）の入賞を決定した場合に役抽選で決定した役が入賞した旨を示す入賞指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。入賞指示コマンドにより、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）は、ゲーム開始コマンドで指定される当選役が入賞したことを認識する。

40

【0111】

50

また、主制御用CPU40aは、入賞判定において、ボーナス役の入賞を決定した場合、役情報に基づき入賞させるボーナス役の種類とボーナスゲームに係る情報（状態情報や、最大払出数など）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。また、主制御用CPU40aは、ボーナスゲームの開始を指示するボーナス開始指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。そして、主制御用CPU40aは、ボーナスゲームを開始させる場合、ボーナス役入賞の次の変動ゲーム（ボーナスゲーム開始後、1回目の変動ゲーム）からカウント数のカウントを開始する。さらに、主制御用CPU40aは、ボーナス役の入賞を決定した場合、図5の当選役決定テーブルT6を参照して当選役を決定し、ボーナスゲームにおける1回の変動ゲームの終了時に遊技者に払い出した賞メダル数をカウント数に加算していく。そして、主制御用CPU40aは、遊技者に払い出した賞メダル数が予め定めた最大払出数（ビッグボーナスゲームでは360枚、レギュラーボーナスゲームでは120枚）を超えるまで加算を継続して実行し、遊技者に払い出した賞メダルの枚数が最大払出数を超える変動ゲームの終了を以てボーナスゲームを終了させる。そして、主制御用CPU40aは、ボーナスゲームの終了を指示するボーナス終了指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。

10

【0112】

本実施形態では、ボーナス役のうち赤セブン役及び青セブン役における最大払出数を360枚と定め、バー役における最大払出数を120枚と定めている。なお、主制御用CPU40aは、バー役の入賞に伴うレギュラーボーナスゲームにおいて変動ゲームを開始させた場合、バー役入賞の次の変動ゲーム（レギュラーボーナスゲーム開始後、1回目の変動ゲーム）から実行した変動ゲームの回数及び小役に当選した回数のカウントを開始する。そして、主制御用CPU40aは、レギュラーボーナスゲームにおいて1回の変動ゲームを実行する毎に実行した変動ゲームの回数を更新し、当選役として小役を決定する毎に小役に当選した回数を更新する。その結果、主制御用CPU40aは、実行した変動ゲームの回数が12回又は小役の当選回数が8回になるまで、更新を継続する。すなわち、主制御用CPU40aは、レギュラーボーナスにおいて、実行した変動ゲームの回数が12回、小役の当選回数が8回、及び遊技者に払い出した賞メダルの総数が最大払出数を超えるいずれかを満たす変動ゲームの終了を以てレギュラーボーナスゲームを終了させる。

20

【0113】

続いて、主制御用CPU40aは、ビッグボーナスゲームの終了後（カウント数が最大払出数を超えた後）、再遊技高確率状態を生起させるため、再遊技高確率状態を生起させたことを示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定する。主制御用CPU40aは、再遊技高確率状態を生起させる情報として、遊技状態が再遊技高確率状態であることと、再遊技高確率状態を生起させてから実行された変動ゲームの回数をカウントするためゲーム回数に「100」を設定する。そして、主制御用CPU40aは、再遊技高確率状態における通常遊技の変動ゲームが1回実行される毎にゲーム回数を-1（減算）して更新し、更新後のゲーム回数が0（零）になるまでの間、継続して更新する。また、主制御用CPU40aは、再遊技高確率状態を生起させたことを示すリプレイタイム開始指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。

30

【0114】

また、主制御用CPU40aは、再遊技高確率状態中にボーナス役に当選する変動ゲーム、又は再遊技高確率状態を生起させて100回の変動ゲームの終了時に再遊技高確率状態を終了させて再遊技低確率状態に移行させる。そして、主制御用CPU40aは、再遊技低確率状態に移行したことを示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定する。また、主制御用CPU40aは、再遊技高確率状態が終了したことを示すリプレイタイム終了指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。

40

【0115】

本実施形態では、各当選役の当選確率を定めた当選役決定テーブルを選択し、該テーブルに基づき当選役を決定する主制御用CPU40aが、当選確率設定手段及び当選役決定

50

手段として機能する。また、決定した当選役に基づきボーナス遊技の開始及び終了、再遊技高確率状態の開始及び終了を制御する主制御用CPU40aが、状態制御手段として機能する。また、スタートレバー32の操作に基づき各リール13L, 13C, 13Rを回転動作させる主制御用CPU40aが、図柄変動手段として機能する。また、ストップボタン33L, 33C, 33Rの操作に基づき各リール13L, 13C, 13Rの停止制御を実行する主制御用CPU40aが、停止制御手段として機能する。

【0116】

次に、本実施形態のパチスロ10において、サブ制御用CPU41aがサブ制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

サブ制御用CPU41aは、ゲーム開始コマンドを入力すると、該コマンドに指定される当選役、遊技状態に基づき各種演出を実行させるように制御する。そして、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用ROM41bに記憶される表示演出パターンに基づき、演出表示部26に表示演出を行わせるように演出表示制御基板43を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用ROM41bに記憶される音声演出パターンに基づき、スピーカ18に音声演出を行わせるように制御する。また、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用ROM41bに記憶される発光演出パターンに基づき、ランプRに発光演出を行わせるように制御する。サブ制御用CPU41aは、ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出に係る制御を行うようになっている。

【0117】

また、サブ制御用CPU41aは、通常遊技においてゲーム開始コマンドに役抽選で払出役であるベル役に当選している旨が指示されている場合に、ベル役に当選している旨を遊技者に報知する報知演出を、報知手段としての演出表示部26に実行させる報知演出指示コマンドを演出表示制御基板43に出力する。そして、サブ制御用CPU41aは、ベル役に当選している場合に、「ベル役」に当選している旨を演出表示部26で遊技者に報知する。そして、サブ制御用CPU41aは、ベル役に対応する図柄の組み合わせとして「ベル役」、「赤ベル役」及び「青ベル役」を示す図柄の組み合わせのいずれかを示す組み合わせを報知することで、遊技者に対応する図柄の組み合わせを停止表示させることを促す。

【0118】

そして、サブ制御用CPU41aは、報知演出の報知内容を、ベル役に当選している場合に、乱数を用いた乱数抽選により「ベル役」、「赤ベル役」及び「青ベル役」に対応する図柄の組み合わせのうちいずれかの図柄の組み合わせを同じ選択確率となるように選択する。その結果、演出表示部26で報知される内容に対応する図柄の組み合わせを停止表示させるように、ストップボタン33Lの停止操作のタイミングを遊技者に計らせることができる。なお、ベル役が当選している場合に、ベル役、赤ベル役及び青ベル役のいずれの図柄の組み合わせが有効とされる入賞ライン上に停止表示しても入賞と判定されるため、遊技者が演出表示部26で報知されている図柄の組み合わせを入賞させることができなくても、ベル役に応じた賞メダルが遊技者に付与される。

【0119】

また、サブ制御用CPU41aは、再遊技高確率状態の通常遊技においてゲーム開始コマンドに役抽選で払出役の中で特定払出役である赤ベル役及び青ベル役に当選している旨が指示されている場合に赤ベル役及び青ベル役に当選している旨を演出表示部26で遊技者に報知する報知演出を実行させる報知演出指示コマンドを出力する。本実施形態では、2ベットの再遊技高確率状態において赤ベル役に当選している場合に「赤ベル役」を示す図柄の組み合わせを報知するとともに、青ベル役に当選している場合に「青ベル役」を示す図柄の組み合わせを報知する。本実施形態において、赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせを入賞ラインL1～L5に停止させるためには、ストップボタン33Lの操作タイミングを計る必要がある。そして、報知演出を実行することで演出表示部26で報知される内容に対応する図柄の組み合わせを停止表示させるように、ストップボタン33Lの停止操作のタイミングを遊技者に計らせることができる。その結果、遊技者に赤

ベル役及び青ベル役を確実に入賞させることができるようになっている。

【0120】

なお、サブ制御用CPU41aは、ボーナスゲーム中においてベル役、赤ベル役及び青ベル役に当選している旨が指示されても報知演出指示コマンドを出力しないで、報知演出を実行させないようにしている。本実施形態では、ボーナスゲーム中に抽選対象となる当選役の中でベル役を最も決定し易いとともに、停止操作のタイミングに拘わらずベル役を入賞させることができるため、ボーナス遊技中に報知演出を実行することなく遊技者にベル役に基づく賞メダルを獲得させることができる。すなわち、本実施形態においては、通常遊技においてのみ報知演出が実行されるとともに、再遊技高確率状態の通常遊技においてのみ赤ベル役及び青ベル役の当選が遊技者に報知されるようになっている。

10

【0121】

また、本実施形態では、2ベットによる再遊技高確率状態における通常遊技の役抽選で赤ベル役及び青ベル役に当選すると、遊技者により停止操作のタイミングが計られることで赤ベル役及び青ベル役を確実に入賞させることができる（これら役に応じた賞を付与することができる）。一方、2ベットによる再遊技低確率状態における通常遊技では、役抽選で赤ベル役及び青ベル役に当選する可能性があるが、報知演出が実行されないことで当選している役の種類を遊技者が認識できないため赤ベル役及び青ベル役を入賞させることが困難となるように構成されている。なお、ボーナスゲームにおいては、報知演出を行わないようになっている。

【0122】

また、サブ制御用CPU41aは、ボーナス開始指示コマンドを入力すると、ボーナスゲームが開始されたことを示すオープニング演出を演出表示部26に実行させるように演出表示制御基板43を制御する。そして、演出表示部26では、ボーナス開始指示コマンドに指定される種類のボーナスゲームの開始を示すオープニング演出を実行する。また、サブ制御用CPU41aは、ボーナス終了指示コマンドを入力すると、ボーナスゲームが終了されたことを示すエンディング演出を演出表示部26に実行させるように演出表示制御基板43を制御する。なお、サブ制御用CPU41aは、ボーナスゲーム中において該ボーナスゲーム用の演出を演出表示部26に継続的に実行させるように演出表示制御基板43を制御する。

20

【0123】

また、サブ制御用CPU41aは、再遊技高確率状態が生起されたことを示すリプレイタイム開始指示コマンドを入力すると、再遊技高確率状態が生起されたことを示すリプレイタイム開始演出を演出表示部26に実行させるように演出表示制御基板43を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、リプレイタイム終了指示コマンドを入力すると、再遊技高確率状態が終了されたことを示すリプレイタイム終了演出を演出表示部26に実行させるように演出表示制御基板43を制御する。なお、サブ制御用CPU41aは、再遊技高確率状態中において該再遊技高確率状態用の演出を演出表示部26に継続的に実行させるように演出表示制御基板43を制御する。

30

【0124】

また、サブ制御用CPU41aは、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態中において遊技者が獲得した賞メダルのメダル枚数の累積枚数をサブ制御用RAM41cに記憶（設定）して記憶保持している。そして、サブ制御用CPU41aは、記憶保持している累積枚数をビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態中に累積表示手段としての演出表示部26に累積的に表示させるように演出表示制御基板43を制御する。サブ制御用CPU41aは、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態中に入賞指示コマンドを入力すると、入賞した役が払出役であるベルリブ役、ベル役、赤ベル役、青ベル役、チェリー役のいずれかであるときに入賞した役に応じた賞メダルの枚数を前記累積枚数に加算するように更新する。また、サブ制御用CPU41aは、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態中にベット指定コマンドを入力すると、ベット指定コマンドに指定されるベット数に相当するメダル枚数を前記累積枚数から減算するように更新する。そして、サブ制御用

40

50

CPU 41aは、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態における変動ゲームの開始時、ベット指定コマンドに指定されるベット数に応じて更新した前記累積枚数を演出表示部26に表示させるように演出表示制御基板43を制御する。また、サブ制御用CPU 41aは、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態の変動ゲームの終了時、入賞指示コマンドに指定される払出役に応じて更新した前記累積枚数を演出表示部26に表示させるように演出表示制御基板43を制御する。なお、サブ制御用CPU 41aは、再遊技役の入賞に基づく変動ゲームが開始されるとき、及び入賞指定コマンドに指定される当選役が再遊技役であるとき前記累積枚数を更新することなくその内容を維持する。

【0125】

そして、サブ制御用CPU 41aは、リプレイタイム終了指示コマンドの入力時、内部的に赤セブン役及び青セブン役のいずれにも当選していない場合に、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態中において遊技者が獲得した賞メダル枚数の累積枚数をリセット（0にクリア）する。本実施形態においてリプレイタイム終了指示コマンドは、再遊技高確率状態中の通常遊技でボーナス役に当選する場合においてもサブ制御用CPU 41aに入力されるようになっている。そして、サブ制御用CPU 41aは、リプレイタイム終了指示コマンドの入力時、内部的に赤セブン役及び青セブン役のいずれかに当選している場合に、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態中において遊技者が獲得した賞メダル枚数の累積枚数をリセットすることなく継続的に保持するようになっている。このため、再遊技高確率状態の通常遊技において赤セブン役及び青セブン役に当選する場合には、これら当選に伴うビッグボーナスゲームと該ボーナスゲーム後の再遊技高確率状態とで遊技者が獲得した賞メダル枚数を、これまでの累積枚数に継続して加算することとなる。なお、サブ制御用CPU 41aは、ゲーム開始コマンドによりボーナス役の当選が指示される場合に、ボーナス役に当選した旨を示す情報（フラグなど）をサブ制御用RAM 41cに記憶（設定）している。そして、サブ制御用CPU 41aは、ボーナス役に当選した旨を示す情報をボーナス開始指示コマンドを入力して、ボーナスゲームの開始が指示されるまでの間、記憶保持するようになっている。

【0126】

本実施形態では、ビッグボーナスゲームが生起されると、該ボーナスゲームの終了後に再遊技高確率状態が生起させるように構成されている。このため、演出表示部26では、再遊技高確率状態中においてビッグボーナスゲームで遊技者が獲得した賞メダル枚数の累積枚数に該再遊技高確率状態中に遊技者が獲得した賞メダル枚数が累積的に加算して表示される。例えば、ビッグボーナスゲーム中に遊技者が360枚の賞メダルを獲得する場合、ビッグボーナスゲーム中に遊技者が保有するメダルの増加する枚数（純増枚数）は、336枚（15（枚）×24（回のビッグボーナスゲーム）－1（ベット）×24（回のビッグボーナスゲーム））となる。このため、累積枚数は、ビッグボーナスゲームの終了時、336（枚）となっている。そして、ビッグボーナスゲームの終了後に生起される再遊技高確率状態に2ベットの通常遊技が行われる場合、累積枚数は、メダル2枚分減算した334（枚）となり、該通常遊技でベル役が入賞して遊技者が15枚の賞メダルを獲得することで、現在の累積枚数である334（枚）に賞メダル15枚分を加算した349（枚）となる。なお、本実施形態では、サブ制御用CPU 41aが累積表示制御手段として機能する。

【0127】

このように構成された本実施形態のパチスロ10において、遊技状態に合わせて遊技者にベット数を選択させることで、その選択態様に基づき遊技者の保有するメダル枚数の変化態様に差を生じさせることができるようになっている。

【0128】

3ベットで通常遊技を行う遊技者は、ボーナス役に当選することで保有するメダル枚数を増加させることとなる。また、2ベットで通常遊技を行う遊技者は、3ベットで通常遊技を行うときに比較してボーナス役に非常に当選し難くなる。その一方で、2ベットで通常遊技を行うことで遊技者は、3ベットで通常遊技を行うときにベル役に当選する確率

に比較して高いベル役、赤ベル役及び青ベル役の個々に当選する確率を合算した確率で、ベル役、赤ベル役及び青ベル役に当選することとなる。このため、2ベットで通常遊技を行う場合に遊技者は、ベル役、赤ベル役及び青ベル役に当選することで保有するメダルの枚数を増加させることとなる。

【0129】

また、2ベットで通常遊技が行われる場合には、ベル役、赤ベル役及び青ベル役を入賞させることで遊技者に付与される賞メダルの枚数を、3ベットで通常遊技が行われてベル役を入賞させることで遊技者に付与される賞メダルの枚数よりも多い枚数で構成している。すなわち、2ベットで通常遊技を行う場合には、3ベットで通常遊技を行う場合に比較して、1回の遊技に対する消費するメダルを減少させるとともにベル役、赤ベル役及び青ベル役の入賞により遊技者の保有するメダルの枚数を増加させることができる。しかしながら、2ベットによる再遊技低確率状態における通常遊技において遊技者は、赤ベル役に対応する図柄の組み合わせを停止表示させるタイミングで停止操作を行うと、ベル役及び赤ベル役を確実に入賞させることができる一方で、青ベル役を入賞させることができなくなる。また、2ベットによる再遊技低確率状態における通常遊技において遊技者は、青ベル役に対応する図柄の組み合わせを停止表示させるタイミングで停止操作を行うと、ベル役及び青ベル役を確実に入賞させることができる一方で、赤ベル役を入賞させることができなくなる。その結果、遊技者は、ベル役、赤ベル役及び青ベル役の合算した当選確率のうちの3分の2（ベル役と赤ベル役、又はベル役と青ベル役）に相当する当選確率でしか賞を獲得することができない。したがって、2ベットによる再遊技低確率状態の通常遊技では、内部的にベル役、赤ベル役及び青ベル役に $3/22$ の当選確率で当選するものの、 $1/11$ の確率でしかこれら当選役を入賞させることができない。このため、再遊技低確率状態の通常遊技では、2ベットにより遊技を行うことで、3ベットにより遊技を行う場合に比較してベル役、赤ベル役及び青ベル役を高い当選確率で決定する一方で、3ベットにより遊技を行う場合にベル役に当選し入賞させる割合と同じ割合でベル役、赤ベル役及び青ベル役を入賞させることとなる。その結果、再遊技低確率状態の通常遊技では、役抽選でボーナス役を当選役として決定し得る3ベットで遊技を行う方が、2ベットで遊技を行う場合に比較して遊技者にとって有利となる（より多くの賞メダルを獲得できるとともに遊技者が保有するメダルの枚数をより多く増加させることができる）。

【0130】

また、再遊技高確率状態の通常遊技で遊技者は、2ベットで通常遊技を行うことで報知演出の実行により、3ベットで通常遊技を行う場合に比較してベル役、赤ベル役及び青ベル役を高い確率で入賞させることができるとともに、3ベットで通常遊技を行う場合に比較して再遊技を高い確率で入賞させることができる。その結果、再遊技高確率状態の通常遊技では、再遊技役に当選することで消費するメダルを減少させるとともに、ベル役、赤ベル役及び青ベル役を確実に入賞させることができる2ベットで遊技を行う方が、3ベットで遊技を行う場合に比較して遊技者にとって有利となる（より多くの賞メダルを獲得できるとともに遊技者が保有するメダルの枚数をより多く増加させることができる）。

【0131】

したがって、本実施形態では、ビッグボーナスゲームを経由するとともに、ビッグボーナスゲームの終了を契機として再遊技高確率状態を生起させるため、赤セブン役及び青セブン役に当選して再遊技高確率状態が生起されるまでベット数として3ベットを選択する遊技を促すことができる。さらに、再遊技高確率状態が生起されているときにベット数として2ベットを選択する遊技を促すことができる。

【0132】

次に、ベット数毎に遊技を行った場合の遊技者の保有するメダルの枚数の変化の推移と、遊技状態に合わせてベット数を遊技者が任意に選択して遊技を行った場合の遊技者の保有するメダルの枚数の変化の推移とを図8及び図9に基づき説明する。なお、図8は、本実施形態の効果を説明するために、8000回の変動ゲームに亘って、遊技者の保有する

メダルの枚数の変化の推移を概略的に示している。また、図 8 は、縦軸に遊技者の保有するメダルの枚数を示し、横軸に変動ゲームの消化数を示している。また、図 8 は、遊技状態に合わせてベット数を選択させ、再遊技低確率状態の通常遊技を 3 ベットで遊技を行い、再遊技高確率状態を 2 ベットで遊技を行った場合の遊技者の保有するメダルの枚数の変化の推移を実線 X 1 で示している。また、図 8 は、通常遊技（再遊技低確率状態、及び再遊技高確率状態）を 3 ベットで遊技を行った場合の遊技者の保有するメダルの枚数の変化の推移を一点鎖線 X 2 で示している。また、図 8 は、通常遊技（再遊技低確率状態、及び再遊技高確率状態）を 2 ベットで遊技を行った場合の遊技者の保有するメダルの枚数の変化の推移を二点鎖線 X 3 で示している。また、図 9 は、図 8 の一部（変動ゲームの消化数 P 1 ～ P 2 の間）を拡大したものを示している。

10

【0133】

そして、図 8 の二点鎖線 X 3 で示されるように、8000 回の変動ゲームにおいて 2 ベットで通常遊技が行われる場合には、ボーナス役に当選し難く、該ボーナス役に当選しないため再遊技高確率状態も付与され難い状態である。このため、2 ベットで通常遊技が行われる場合には、再遊技低確率状態による通常遊技が継続的に付与されることとなる。その結果、2 ベットで通常遊技が行われる場合の推移は、変動ゲームを行う毎にベット数分のメダルが減少し、遊技者の保有するメダルの枚数が徐々に減少する推移を示すこととなる。

【0134】

また、図 8 の一点鎖線 X 2 で示されるように、8000 回の変動ゲームにおいて 3 ベットで通常遊技が行われる場合には、ボーナス役に当選することで、保有するメダルの枚数を増加させることができる。そして、変動ゲームの消化数 P 1 ～ P 2 の間においては、図 9 に示す推移を示している。なお、図 9 では、時点 P a においてビッグボーナスゲームが開始され、時点 P b においてビッグボーナスゲームが終了されるとともに、時点 P b ～時点 P c において再遊技高確率状態が付与される場合の推移が示されている。そして、図 9 では、時点 P c で再遊技高確率状態が終了されて再遊技低確率状態に移行されるようになっており、時点 P d においてレギュラーボーナスが開始され、時点 P e においてレギュラーボーナスゲームが終了されるようになっている。

20

【0135】

図 9 の一点鎖線 X 2 に示すように、時点 P a ～ P b のビッグボーナスゲームにおいては、該ボーナスゲームにより、遊技者の保有するメダルの枚数が増加させることができるため徐々に増加する推移を示している。そして、時点 P b ～ P c の再遊技高確率状態においては、時点 P c ～ P d の再遊技低確率状態に比較して再遊技役に当選し易いことにより、遊技者の保有するメダルの減少を抑えることができるため勾配が変化しない、又は時点 P c ～ P d に比較して小さい減少の推移を示している。一方、時点 P c ～ P d の再遊技低確率状態においては、時点 P b ～ P c の再遊技高確率状態に比較して再遊技役が決定され難いとともにはずれ役が決定され易いことにより、変動ゲームを行う毎にベット数分のメダルが減少することとなるため徐々に減少する推移を示している。また、時点 P d ～ P e のレギュラーボーナスゲームにおいては、該ボーナスゲームにより、遊技者の保有するメダルの枚数が増加させることができるため徐々に増加する推移を示している。

30

40

【0136】

その結果、3 ベットで通常遊技が行われる場合の推移は、通常遊技においてベット数分のメダルが減少する一方で、ボーナス役を入賞させることで保有するメダルの枚数を増加させることができ、8000 回の変動ゲームにおいて徐々に遊技者の保有するメダルの枚数が増加する推移を示すこととなる。

【0137】

また、図 8 の実線 X 1 で示されるように、3 ベットで再遊技低確率状態の通常遊技が行われる場合には、ボーナス役に当選することで、保有するメダルの枚数を増加させることができる。また、2 ベットで再遊技高確率状態の通常状態が行われる場合には、変動ゲームを行う毎にベット数分のメダルが減少することを抑制するとともに、ベル役、赤ベル役

50

及び青ベル役を入賞させることで保有するメダルの枚数を増加させることができる。そして、変動ゲームの消化数 P 1 ～ P 2 の間においては、図 9 に示す推移を示している。

【0138】

図 9 の実線 X 1 に示すように、時点 P a ～ P b のビッグボーナスゲームにおいては、該ボーナスゲームにより、遊技者の保有するメダルの枚数が増加させることができるため徐々に増加する推移を示している。そして、時点 P b ～ P c の再遊技高確率状態においては、時点 P c ～ P d の再遊技低確率状態に比較して再遊技役に当選し易いとともに赤ベル役及び青ベル役を確実に入賞させることができることにより、遊技者の保有するメダルの枚数が徐々に増加する推移を示している。一方、時点 P c ～ P d の再遊技低確率状態においては、時点 P b ～ P c の再遊技高確率状態に比較して再遊技役が決定され難いとともにはずれ役が決定され易いことにより、変動ゲームを行う毎にベット数分のメダルが減少することとなるため徐々に減少する推移を示している。また、時点 P d ～ P e のレギュラーボーナスゲームにおいては、該ボーナスゲームにより、遊技者の保有するメダルの枚数が増加させることができるため単調に増加する推移を示している。

10

【0139】

その結果、遊技状態に合わせてベット数を選択する場合には、時点 P b ～ P c でメダルの枚数を増加させることが出来る分、8000 回の変動ゲームにおいて 3 ベットで通常遊技が行われる場合の推移に比較して大幅に遊技者の保有するメダルの枚数が増加する推移を示すこととなる。

【0140】

このように本実施形態では、再遊技高確率状態であるか否かによりベット数が選択されることで、遊技者の保有するメダルの枚数を大幅に増加させることができるようになっていく。また、図 9 の実線 X 1 に示すように、遊技者の保有するメダルの枚数を増加させるチャンスは、ビッグボーナスゲームだけでなく、該ボーナスゲーム終了後に付与される再遊技高確率状態も遊技者の保有するメダルの枚数を増加させるチャンスとなる。したがって、図 9 の実線 X 1 の時点 P b ～ P c の推移は、図 9 の一点鎖線 X 2 の時点 P b ～ P c の推移に比較して大幅に増加する推移を示すこととなる。そして、ビッグボーナスが開始される毎に、図 9 の実線 X 1 の時点 P b ～ P c の推移と図 9 の一点鎖線 X 2 の時点 P b ～ P c の推移との差分ずつ遊技者の保有するメダルの枚数に差が生じることとなり、最終的に変動ゲームの消化数が 8000 ゲーム時点では、約 7 倍（実線 X 1 では約 3500 枚、一点鎖線 X 2 では約 500 枚）の差が生じるようになっていく。また、本実施形態では、再遊技高確率状態をビッグボーナスゲームの終了後に生起させ、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態において、当選役として同じ当選役が決定されるように構成するとともにビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態で獲得した賞メダルの累積枚数を遊技者に報知するようにした。このため、図 9 の実線 X 1 の時点 P a ～ P c の増加する推移を示す期間を、メダルを増加させることができる 1 つのチャンス期間とする新しい遊技性を遊技者に提供することができる。

20

30

【0141】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 再遊技高確率状態は、主制御用 CPU 40 a が赤セブン役及び青セブン役（ボーナス役）を決定した後であってビッグボーナスゲーム（ボーナス遊技）の終了後に生起されるようにした。すなわち、再遊技高確率状態は、ビッグボーナスゲームの開始契機となる赤セブン役及び青セブン役（ボーナス役）の当選を契機にして生起される。そして、主制御用 CPU 40 a は、再遊技役についてはベット数として 2 ベットが選択される場合に、再遊技高確率状態において再遊技役を 3 ベットが選択されるときに比して高い確率で決定するようにした。さらに、主制御用 CPU 40 a は、ベット数として 2 ベットが選択される場合に、赤ベル役及び青ベル役をベット数として 3 ベットが選択されるときに比して高い確率で決定する。このため、再遊技高確率状態において遊技者は、ベット数として 2 ベットを選択して遊技を実行することにより、ボーナス役の当選確率はベット数として 3 ベットが選択されるときに比して低いものの、メダルをベットする数を減少させるととも

40

50

に保有するメダルの減少を抑制しつつ、赤ベル役及び青ベル役による賞メダルを獲得することができる。その結果、再遊技高確率状態は、遊技者にとって、ベット数として2ベットを選択して遊技を実行することで保有するメダルの減少を抑制しつつ赤ベル役及び青ベル役による賞メダルを獲得することができ、ボーナス遊技と合わせて遊技媒体を獲得することができる状態となる。その一方で、主制御用CPU40aは、ベット数として3ベットが選択される場合に、ボーナス役をベット数として2ベットが選択されるときに比して高い確率で決定するようにした。そして、再遊技高確率状態はビッグボーナスゲームの終了を契機とするため、赤セブン役及び青セブン役（ボーナス役）に当選して再遊技高確率状態が生起されるまでベット数として3ベットを選択する遊技を促すことができ、再遊技高確率状態が生起されているときにベット数として2ベットを選択する遊技を促すことができる。また、赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせは、主制御用CPU40aがボーナスゲームで抽選対象とする払出役のうち、ベル役に対応する複数種類の図柄の組み合わせの中の1つの図柄の組み合わせと一致するようにした。また、再遊技高確率状態で2ベットが選択される場合には、抽選対象としてベル役を設定することで、再遊技高確率状態で2ベットが選択されるときに抽選対象としてベル役を設定しないときに比較して、赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせが出現する機会を向上させることができる。このように構成することで、再遊技高確率状態に2ベットが選択される通常遊技及びボーナスゲームでは、主制御用CPU40aにより当選役として赤ベル役及び青ベル役が決定されていない場合でも該赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせが出現することとなる。その結果、ボーナスゲームと2ベットによる再遊技高確率状態とでは、共通の図柄の組み合わせが出現することとなり、これらの遊技状態に一体感を持たせることができる。したがって、ボーナスゲームと再遊技高確率状態とを関連付けることによって、ボーナスゲームと再遊技高確率状態とを1つの遊技状態とした新たな遊技性を付与することができる。すなわち、再遊技高確率状態とベット数とを関連付けることで、再遊技高確率状態の新たな遊技性を付与して遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【0142】

(2) 透視窓16には、主制御用CPU40aにより赤ベル役及び青ベル役が決定されている場合に遊技者による停止操作のタイミングによっては赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせを入賞ラインL1～L5のいずれかに停止表示させることができ、配列で複数の図柄が変動されるようにした。このため、演出表示部26により赤ベル役及び青ベル役に当選している旨が報知される場合に、遊技者は、停止操作するタイミングを計ることで赤ベル役及び青ベル役の入賞に基づく賞メダルを獲得することができる。したがって、演出表示部26の報知内容に基づいて、遊技者が停止操作するタイミングを計ることができるか否かにより（目押し力）、該遊技者の獲得する遊技媒体に差を生じさせることで遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0143】

(3) 透視窓16には、主制御用CPU40aによりベル役が決定されている場合に遊技者による停止操作のタイミングにかかわらずベル役に対応するいずれかの図柄の組み合わせを入賞ライン上に停止表示させることができる配列で複数の図柄が変動されるようにした。このため、ボーナスゲーム中において遊技者は、停止操作するタイミングを計ることなくベル役に基づく賞を獲得することができる。したがって、いずれの遊技者にも同じだけの賞メダルを獲得させることができ、遊技者の技量（目押し力）によらず遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0144】

(4) また、停止操作のタイミングを計ることができない遊技者は、赤ベル役及び青ベル役の当選時に該赤ベル役及び青ベル役を入賞させることができない一方で、ベル役の当選時に赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせを出現させることができる。このため、2ベットが選択される場合にベル役を抽選対象とすることで、停止操作のタイミングを計ることができない遊技者に対しても、2ベットにおける

50

遊技で赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせを出現させることができる。したがって、ビッグボーナスゲームと2ベットが選択される再遊技高確率状態とにおいて、共通の図柄の組み合わせを出現させることで、これらの遊技状態に一体感を持たせる場合にあっては、遊技者の技量に拘わらず、ビッグボーナスゲームと再遊技高確率状態とを1つの遊技状態とした新たな遊技性を付与することができる。さらに、停止操作のタイミングを計ることができない遊技者であっても、ベル役の入賞により該ベル役に対応する賞を獲得することができる。このため、再遊技高確率状態で2ベットが選択される場合にベル役を抽選対象とする構成を採用することで、技量の低い遊技者であっても、2ベットが選択される場合にベル役を抽選対象としない構成を採用する場合に比して保有するメダルの減少を抑制することができる。

10

【0145】

(5) 赤ベル役及び青ベル役を入賞させるには、遊技者により停止操作のタイミングが計られる必要がある。このため、2ベットによる通常遊技で遊技者は、賞メダルを獲得するために停止操作のタイミングを計る必要がある。その一方で、ボーナスゲームで遊技者は、該ボーナスゲーム中に当選役として赤ベル役及び青ベル役が決定される可能性が抽選対象の中で最も低いため賞メダルを獲得するために停止操作のタイミングを計る必要がない。このため、ボーナスゲームと再遊技高確率状態とを関連付けることによって、ボーナスゲームと再遊技高確率状態とを1つの遊技状態とした新たな遊技性を付与するにあたって、ボーナスゲームで多くの賞メダルを獲得することができる特性を損なうことなく実現することができる。

20

【0146】

(6) 3ベットによる遊技で赤ベル役及び青ベル役の当選確率を2ベットによる遊技に比して低く（本実施形態では0（零）に）設定した。このため、ボーナスゲームと、2ベットによる再遊技高確率状態の遊技で赤ベル役及び青ベル役に当選し易くなり、ボーナスゲームと再遊技高確率状態との一体感をより強調することができる。

【0147】

(7) ボーナスゲームと再遊技高確率状態とで獲得した賞メダルの累積枚数を累積表示することで、ボーナスゲームと再遊技高確率状態との一体感をより強調することができる。遊技者に両遊技状態を一連のものと認識させることができる。

【0148】

(8) サブ制御用CPU41aは、再遊技高確率状態中に赤セブン役及び青セブン役に当選し、該当選に伴うビッグボーナスゲームが生起される場合であっても、継続して遊技者が獲得した賞メダルの枚数を累積的に計数して演出表示部26に表示させるようにした。このため、ビッグボーナスゲームと再遊技高確率状態との一体感をより強調することができ、遊技者に両遊技状態を一連のものと認識させることができる。

30

【0149】

(9) ボーナスゲームで参照される当選役決定テーブルT6における抽選対象となる当選役には、2ベットの場合に参照される当選役決定テーブルT4、T5で当選役として決定され得る（抽選対象となる）赤ベル役及び青ベル役が含まれるようにした。その結果、ボーナスゲームと再遊技高確率状態とでは、共通の当選役（特定払出役）が出現することとなり、これらの遊技状態に一体感を持たせることができる。したがって、ボーナスゲームと再遊技高確率状態とを関連付けることによって、ボーナスゲームと再遊技高確率状態とを1つの遊技状態とした新たな遊技性を付与することができる。

40

【0150】

(10) 再遊技高確率状態は、ビッグボーナスゲームの終了を契機とするため、赤セブン役及び青セブン役（ボーナス役）に当選して再遊技高確率状態が生起されるまでベット数として3ベットを選択する遊技を促すことができ、再遊技高確率状態が生起されているときにベット数として2ベットを選択する遊技を促すことができる。このようにして、各BETボタン28～30の操作により遊技者にベット数の選択を促すことができ、ベット数を遊技者自らが選択する余地を持たせて各BETボタン28～30を有効に活用するこ

50

とで遊技者参加型の遊技機を実現させることができる。

【0151】

なお、本実施形態は以下のように変更しても良い。

・本実施形態は、レギュラーボーナスゲームの終了後にも再遊技高確率状態を付与する構成を採用することもできる。すなわち、バー役に当選する場合には、該バー役を入賞させたとき、レギュラーボーナスゲームを付与することと、該レギュラーボーナスゲームの終了後に再遊技高確率状態を付与するという賞が遊技者に付与される。また、このような構成にあっては、ボーナスゲーム及び再遊技高確率状態において、遊技者の獲得した賞メダルの累積枚数をカウントすることとなる。

【0152】

・本実施形態において、サブ制御用CPU41aがサブ制御用RAM41cで記憶管理する累積枚数は、再遊技高確率状態の終了後、例えば、100回の変動ゲームが消化されるまでの間、継続的に累積枚数を記憶保持するように構成してもよい。そして、サブ制御用CPU41aは、再遊技高確率状態の終了後、100回の変動ゲームを消化する間に赤セブン役及び青セブン役に当選するときに再び累積枚数を加算して更新するようにする。また、サブ制御用CPU41aは、再遊技高確率状態の終了後、所定の時間の経過するまでの間、継続的に累積枚数を記憶保持するように構成してもよい。

【0153】

・本実施形態において、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態における賞メダルの累積枚数は、主制御用CPU40aが主制御用RAM40cで管理するようにしてもよい。この場合、主制御用CPU40aは、変動ゲームの終了時にサブ制御用CPU41aに対して、該ゲームの終了時の累積枚数を示す制御コマンドを出力するようにする。そして、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aの累積枚数を示す制御コマンドに基づき該累積枚数を示す枚数を演出表示部26で表示させるように演出表示制御基板43（演出表示部26）を制御する。

【0154】

・本実施形態は、有効とされる入賞ラインの本数をベット数に応じて決定するようにしてもよい。例えば、1ベットの場合に入賞ラインL1の1本、2ベットの場合に入賞ラインL1、L2、L3の3本、3ベットの場合に入賞ラインL1～L5の5本がそれぞれベット数に応じて有効とされる構成を採用することもできる。

【0155】

・本実施形態は、2ベットにおける払出役に対応する役全てに対する当選確率を、3ベットにおける場合の払出役に対応する役全てに対する当選確率に比較して高くするように構成してもよい。また、2ベットにおける払出役に対応する役を合算した当選確率を、3ベットにおける場合の払出役に対応する役を合算した当選確率に比較して高くするように構成してもよい。ただし、2ベットにおける特定払出役に対応する役毎の当選確率、又は特定払出役に対応する役全ての合算した当選確率は、3ベットにおける場合の特定払出役に対応する役毎の当選確率、又は特定払出役に対応する役全ての合算した当選確率に比較して高く構成する。

【0156】

・本実施形態は、2BETボタン29を設けなくてもよく、1BETボタン28を2回操作することでベット数として2ベットを設定するとともに、1BETボタン28を3回操作することでベット数として3ベットを設定する構成を採用することができる。

【0157】

・本実施形態は、ボーナス役（赤セブン、青セブン役及びバー役）の入賞時、各ボーナスゲームを生起させるとともに、入賞に伴い賞メダルを付与するようにしてもよい。

・本実施形態は、通常遊技をベット数として2ベットの代わりに1ベットで変動ゲームが行われるようにしてもよい。

【0158】

・本実施形態は、ビッグボーナスゲーム及び再遊技高確率状態における賞メダルの累積

10

20

30

40

50

枚数を管理しない構成とすることもできる。

・本実施形態は、遊技媒体として遊技球を（パチンコ球）を用いるパチンコ式スロット機（パチスロ機）に具体化しても良い。

【0159】

・本実施形態は、報知演出をスピーカ18の音声演出や、ランプRの発光演出により実行することもできる。この場合、スピーカ18やランプRが、報知手段となる。

・本実施形態において、主制御用CPU40aは、ベル役への当選時、「赤セブン・ベル・ベル」を停止表示させる場合に停止テーブルB4aに基づき停止制御を実行するとともに、「青セブン・ベル・ベル」を停止表示させる場合に停止テーブルB5bに基づき停止制御を実行するようにしてもよい。一方、主制御用CPU40aは、赤ベル役への当選時においてのみ停止テーブルB4aに基づき停止制御を実行するとともに、青ベル役への当選時においてのみ停止テーブルB5aに基づき停止制御を実行するようにしてもよい。すなわち、赤ベル役又は青ベル役への入賞時には、「赤セブン・ベル・ベル」又は「青セブン・ベル・ベル」による図柄の組み合わせが入賞ラインL4, L5のいずれかに斜状に停止されることとなる。

【0160】

・本実施形態では、赤ベル役及び青ベル役の当選時、遊技者の停止操作のタイミングに拘わらず、これら赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせを入賞させることができるように各リール13L, 13C, 13Rに各図柄を配列してもよい。そして、各図柄は、主制御用CPU40aがすべりを伴う制御を実行する場合に、遊技者による停止操作のタイミングに拘わらず赤ベル役及び青ベル役に対応する図柄の組み合わせを強制的に停止させることが可能に配列されることとなる。

【0161】

・本実施形態においては、3ベットにおける通常遊技で赤ベル役及び青ベル役を役抽選の抽選対象とするように構成してもよい。ただし、3ベットにおける通常遊技での赤ベル役及び青ベル役の当選確率は、2ベットにおける通常遊技での赤ベル役及び青ベル役の当選確率に比して低く構成する。

【0162】

・本実施形態において当選役決定テーブルT6では、赤ベル役及び青ベル役の当選確率を0（零）として、ボーナスゲーム中に赤ベル役及び青ベル役を抽選対象としない構成を採用することもできる。

【0163】

・本実施形態においては、報知演出を実行しなくてもよい。また、3ベットで再遊技高確率状態の通常遊技が行われる場合には、報知演出を実行しないように構成することもできる。また、1ベットにおけるボーナスゲームが行われる場合には、報知演出を実行するように構成することもできる。

【0164】

・本実施形態においては、ボーナスゲーム及び2ベットによる通常遊技でのみ特殊払出役を当選役の1つとして設定してもよい。すなわち、ベル役は、ボーナスゲーム及び2ベットによる通常遊技でのみ当選役として決定されることとなる。

【0165】

・本実施形態においては、ボーナスゲームで特定払出役を当選役の1つとして設定しなくてもよい。すなわち、赤ベル役及び青ベル役は、ボーナスゲーム以外でのみ当選役として決定されることとなる。

【0166】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）前記累積表示手段は、前記再遊技高確率状態中に前記ボーナス役に当選し該ボーナス役の入賞に伴うボーナス遊技が生起される場合に前記累積数を継続して記憶保持し、該累積数に基づき前記遊技媒体数を累積的に表示する請求項5に記載の遊技機。

【0167】

(ロ) 複数の図柄を表示する図柄表示手段と、前記図柄表示手段において前記図柄を変動させて行う1回の遊技を開始する際に、遊技者が遊技媒体のベット数を予め定めた最小ベット数から最大ベット数の範囲で選択操作する選択手段と、前記ベット数が選択されて遊技者による開始操作が行われることに基づいて、前記1回の遊技の開始を指示する開始信号を出力する開始信号出力手段と、前記開始信号を入力したことに基づき予め定めた複数の当選役の中から抽選により当選役を決定する当選役決定手段と、前記開始信号を入力したことに基づき前記図柄の変動を開始させる図柄変動手段と、遊技者による停止操作が行われることに基づいて、前記図柄表示手段で変動している図柄の変動の停止を指示する停止信号を出力する停止信号出力手段と、前記停止信号を入力したことに基づき変動している図柄を停止させる停止制御手段と、を備え、予め定められた前記図柄表示手段の入賞ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが前記当選役決定手段の決定した当選役に対応する図柄の組み合わせである場合に賞を付与する遊技機において、前記当選役決定手段の抽選対象とする各当選役の当選確率を、前記ベット数に応じて設定する当選確率設定手段と、前記当選役決定手段が前記当選役のうちボーナス役を決定し、前記ボーナス役に対応した図柄の組み合わせが前記入賞ライン上に停止表示されることを条件にボーナス遊技を生起させるとともに、前記当選役決定手段が前記ボーナス役の当選を決定した後であって前記ボーナス遊技の終了後、前記当選役のうち遊技媒体をベットすることなく遊技を実行可能な再遊技役を所定の確率で抽選する再遊技低確率状態から前記再遊技役を該再遊技低確率状態に比して高い確率で抽選する再遊技高確率状態を生起させる状態制御手段と、を備え、前記当選確率設定手段により抽選対象として設定される当選役には、前記ボーナス役と前記再遊技役以外であって前記入賞ライン上に図柄の組み合わせが停止表示されることで1以上の遊技媒体を賞として払い出す複数の払出役があつて、これら払出役には特定払出役と特殊払出役とを含み、前記ボーナス遊技時には前記特定払出役及び前記特殊払出役のうち少なくとも前記特殊払出役を抽選対象として設定するとともに、前記再遊技高確率状態時には前記特定払出役と前記特殊払出役を前記抽選対象として設定し、前記当選役決定手段により前記特殊払出役が決定されている場合には、前記特定払出役に対応する図柄の組み合わせと同じ図柄の組み合わせを含む複数種類の図柄の組み合わせのうちいずれかが前記入賞ライン上に停止表示されることで該特殊払出役に対応する賞が付与されるようになっており、前記当選確率設定手段は、前記ボーナス役の当選確率については前記ベット数として第1のベット数が選択されている場合の方が、前記第1のベット数よりもベット数が多い第2のベット数が選択されている場合に比して低く設定し、前記再遊技高確率状態が生起されている場合の前記再遊技役の当選確率については前記第1のベット数が選択されている場合の方が、前記第2のベット数が選択されている場合に比して高く設定し、前記再遊技高確率状態が生起されている場合の前記特定払出役の当選確率については前記第1のベット数が選択されている場合の方が、前記第2のベット数が選択されている場合に比して高く設定することを特徴とする遊技機。

【図面の簡単な説明】

【0168】

【図1】実施形態のスロット遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】各リールの図柄の配列を示す模式図。

【図3】制御構成を示すブロック図。

【図4】役構成を示す表。

【図5】当選役決定テーブルを示す表。

【図6】停止テーブルを示す表。

【図7】(a)～(g)は、停止テーブルを示す模式図。

【図8】遊技者の保有するメダル枚数の変化の推移を示す模式図。

【図9】遊技者の保有するメダル枚数の変化の推移を示す模式図。

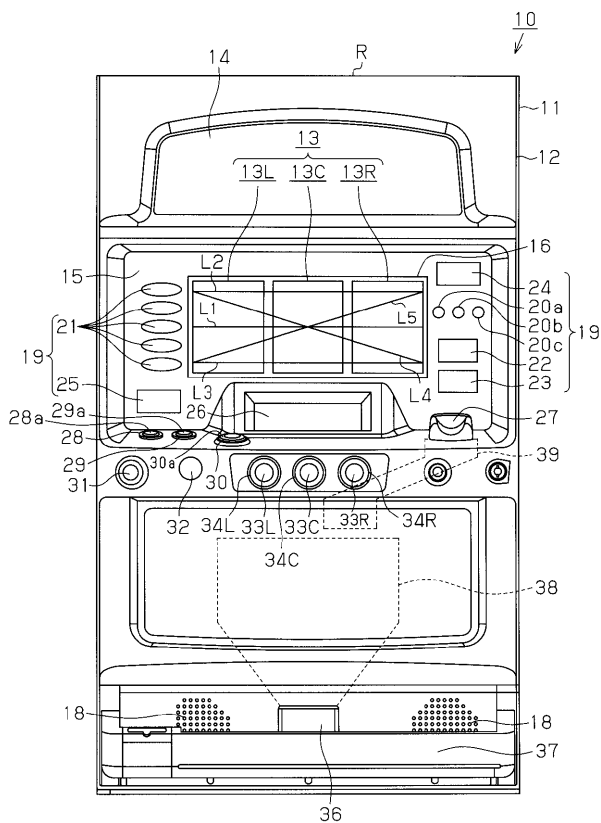
【符号の説明】

【0169】

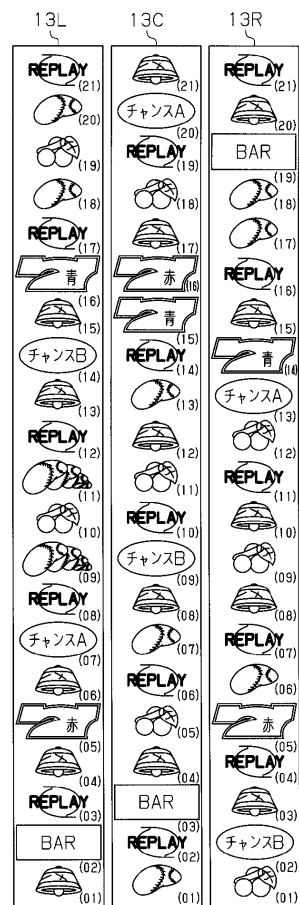
L1～L5…入賞ライン、T2～T6…当選役決定テーブル、10…パチスロ、13…

リールユニット、13L…左リール、13C…中リール、13R…右リール、16…透視窓、26…演出表示部、28…1BETボタン、29…2BETボタン、30MAXBETボタン、32…スタートレバー、33L、33C、33R…ストップボタン、38…ホッパー、40…主制御基板、40a…主制御用CPU、40b…主制御用ROM、40c…主制御用RAM、41…サブ制御基板、41a…サブ制御用CPU、41b…サブ制御用ROM、41c…サブ制御用RAM。

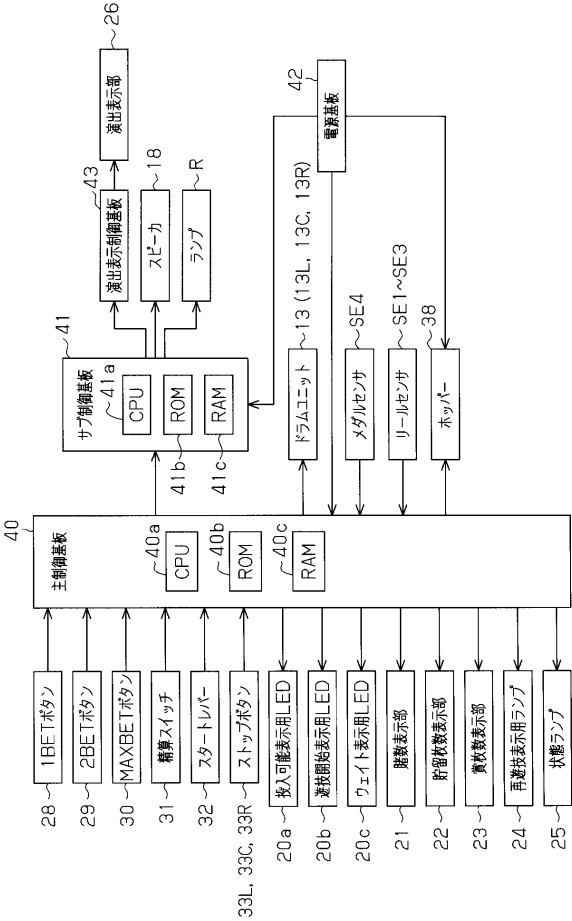
【図1】



【図2】



【図 3】



【図 5】

役構成	3ベット			2ベット		1ベット
	当選役決定 テーブルT2	再遊技確率	当選役決定 テーブルT3	当選役決定 テーブルT4	再遊技高確率	
ボーナス役	赤セブン役	1/520	1/520	1/65536	1/65536	-
	青セブン役	1/174	1/520	1/21845	1/65536	-
	バ役	1/520	1/520	1/65536	1/65536	-
ベル役	1/11	1/11	1/11	1/22	1/22	65532/65536
赤ベル役	-	-	-	1/22	1/22	1/65536
青ベル役	-	-	-	1/22	1/22	1/65536
ベルリブ役	1/100	1/100	1/100	-	-	-
チェリー役	1/100	1/100	1/100	1/65536	1/65536	1/65536
再遊技役	1/7.3	1/7.2	1/7.2	1/7.3	1/1.3	-

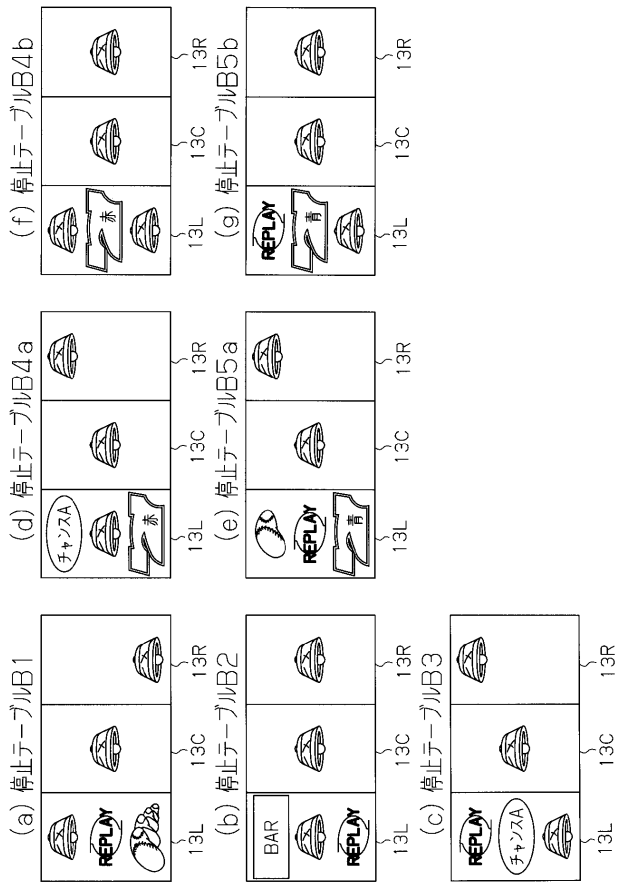
【図 4】

役構成			賞		
			3ベット	2ベット	1ベット
赤	赤	赤	ビッグボーナス + 再遊技高確率状態	ビッグボーナス + 再遊技高確率状態	
青	青	青	ビッグボーナス + 再遊技高確率状態	ビッグボーナス + 再遊技高確率状態	
BAR	BAR	BAR	レギュラーボーナス	レギュラーボーナス	
ベル	ベル	ベル	10枚	15枚	15枚
リブ	リブ	リブ	10枚	15枚	15枚
リブ	リブ	リブ	10枚	15枚	15枚
リブ	リブ	REPLAY	5枚		
リブ	リブ	リブ	2枚	1枚	15枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技	再遊技	

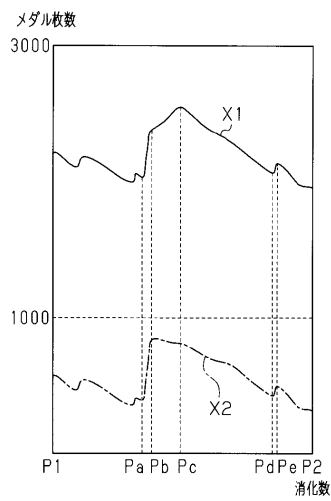
【図 6】

(a) ベル役当選時				(b) 赤ベル役当選時				(c) 青ベル役当選時			
図柄番号	変化数	図柄	停止テーブル	図柄番号	変化数	図柄	停止テーブル	図柄番号	変化数	図柄	停止テーブル
L21	0	リブレイ	B2	L21	0	リブレイ	B5a	L21	0	リブレイ	B5a
L20	1	ボール		L20	1	ボール		L20	1	ボール	
L19	2	チェリー		L19	2	チェリー		L19	2	チェリー	
L18	3	ボール		L18	3	ボール		L18	3	ボール	
L17	4	リブレイ	B5a	L17	4	リブレイ	B5a	L17	4	リブレイ	B5a
L16	0	青セブン		L16	0	青セブン		L16	0	青セブン	
L15	1	ベル		L15	1	ベル		L15	1	ベル	
L14	2	チャンスB		L14	2	チャンスB		L14	2	チャンスB	
L13	3	ベル	B1	L13	3	ベル	B1	L13	3	ベル	B1
L12	4	リブレイ		L12	4	リブレイ		L12	4	リブレイ	
L11	0	ボール2		L11	0	ボール2		L11	0	ボール2	
L10	1	チェリー		L10	1	チェリー		L10	1	チェリー	
L09	2	ボール2	B3	L09	2	ボール2	B3	L09	2	ボール2	B3
L08	3	リブレイ		L08	3	リブレイ		L08	3	リブレイ	
L07	4	チャンスA		L07	4	チャンスA		L07	4	チャンスA	
L06	0	ベル		L06	0	ベル		L06	0	ベル	
L05	0	赤セブン	B4a	L05	0	赤セブン	B4a	L05	0	赤セブン	B4a
L04	1	ベル		L04	1	ベル		L04	1	ベル	
L03	2	リブレイ		L03	2	リブレイ		L03	2	リブレイ	
L02	3	バー		L02	3	バー		L02	3	バー	
L01	4	ベル		L01	4	ベル		L01	4	ベル	

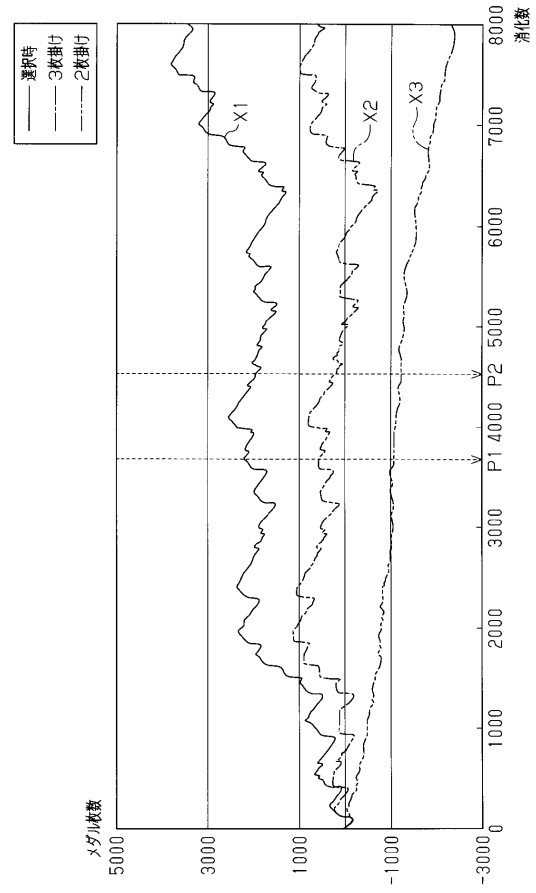
【図 7】



【図 9】



【図 8】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AA05 AB03 AB05 AB12 AB15 AC23 AC34 AC82 BA02
BA13 BA22 BA32 BA35 BB02 BB23 BB24 BB78 BB83 BB93
BB94 BB96 CA02 CA23 CA25 CB04 CB23 CB33 CC12 CC13
CC24 CC28 CD03 CD06 CD12 CD18 CD49 DA02 DA13 DA42
DA44 DA52 DA55 DA63